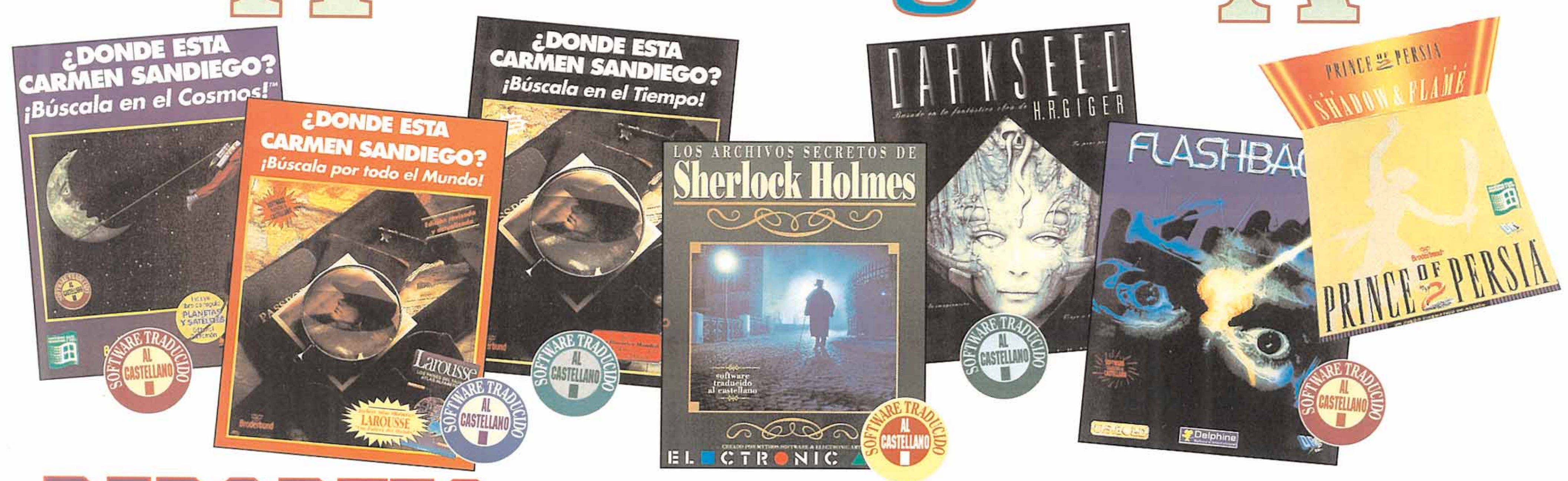


Número 64
225 ptas
MICRO Manía
Sólo para adictos
GUÍA PARA DOMINAR EL MUNDO DEL ROL
SYNDICATE
ASALTO AL PODER
¡¡EL REGRESO DE MANIAC MANSION!!
HOBBY PRESS
YA ESTÁ AQUÍ EL MEGA CD
COBRA MISSION
VISITA LA ISLA DEL PLACER
¡¡DALE MARCHA A TU CONSOLA!!
MORTAL KOMBAT
ADDAMS FAMILY 2
JUNGLE STRIKE
MICROMACHINES
CHUCK ROCK 2
WOLFCHILD
UN PELIGRO PARA LA HUMANIDAD
DAY OF THE TENTACLE
THE 7th GUEST
INVITACIÓN MORTAL

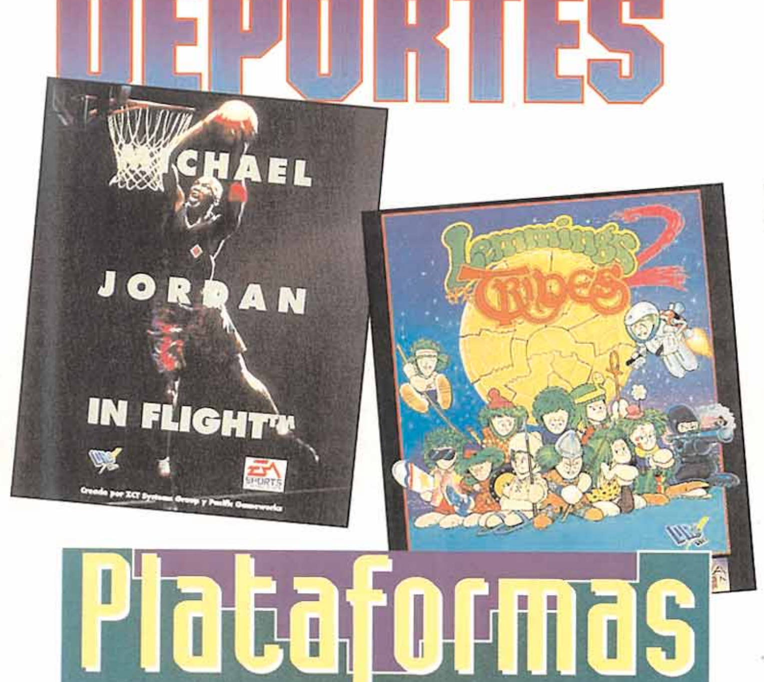
DROSOFT

La fuerza de los clásicos

Aventura gráficA



DEPORTES



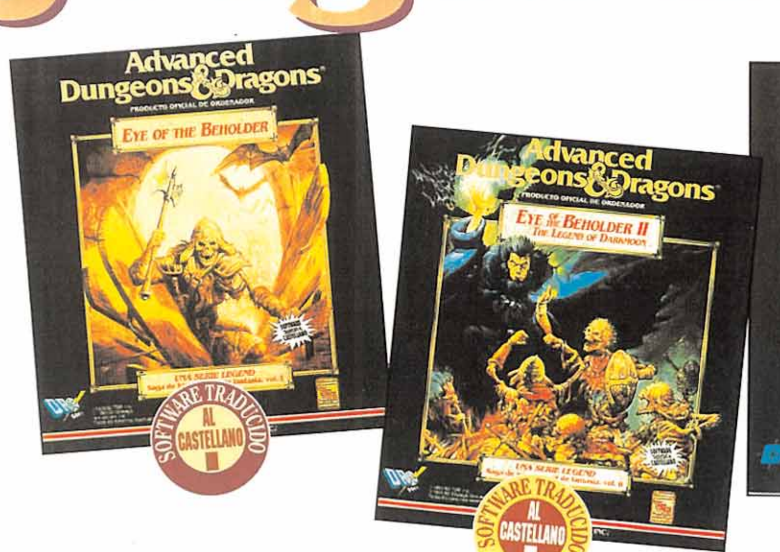
Simuladores

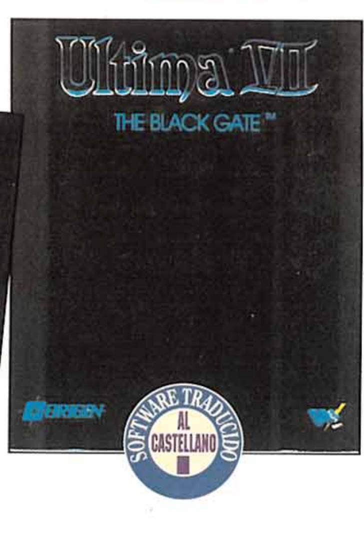


Plataformas

Juegos de Rol

Estrategia







Juegos de mesa

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

Año IX. - Nº 64 - Septiembre 1993 - 225 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

12 SYNDICATE

Somos uno de los muchos sindicatos que pretenden gobernar el mundo. Queremos tener el control y el dominio de todos los países por los que pasen nuestros hombres. Sin embargo, y como es normal, no somos los únicos interesados en este empeño. Otras facciones quieren hacerse con el poder total. Este es el argumento que nos presenta Electronic Arts y BullFrog en su programa «Syndicate».

22 MANIAC MANSION 2. DAY OF THE TENTACLE

Es imposible, practicamente imposible que a los programadores de LucasArts se les pueda superar a la hora de diseñar aventuras gráficas. Suponemos que las compañías de software, después de ver «Maniac Mansion 2. Day of the Tentacle», se quedarán pensando: "¿Cómo lo han conseguido..?"

28 THE 7TH GUEST



Los seis invitados de una extraña mansión están muy interesados en conocerte. Quieren que participes con ellos en unos cuantos macabros juegos. La decisión es tuya y de nadie más. Ahora bien, si sales vivo de «The 7th Guest», muchos serán los que cambien de opinión con respecto a tu valor...

41 CONSOLAS



Un golpe mortal es el que nos estalla en la cara cuando jugamos con «Mortal Kombat», el más serio competidor de todos los programas de lucha. Pero este no va a ser la única consola, a saber: «Cool World», «Wolfchild», «Addams Family 2», «Micromachines», «Jungle Strike», etc...

36 REPORTAJE

El Rol es un género que cada día cuenta con más "micromaniacos", como muy bien sabe nuestro amigo, y experto en el tema, Fehergón... Pero para nosotros, en esta ocasión, se trata de un completo reportaje que, a modo de guía, os cuenta todo lo referente a los programas de Rol que hemos podido disfrutar en nuestro país.

46 MEGA CD

Es la revolución total y absoluta dentro del mundo de las consolas. Sega ha apostado por el CD y gracias a esto, todos vamos a poder disfrutar de unos increíbles y adictivos programas.



53 LES MANLEY IN: LOST IN L.A.



La verdad es que no podemos dejar solo, a la buena de Dios, al pobre Les Manley. Porque, hay gente que nace estrellada y otros con estrella. Y la ciudad de las estrellas es Los Ángeles y Manley está estrellado, o el revés, o al contrario... ¡Qué lío!

MICRO Manía
Sólo para adictos

Nuestros brazos son los tentáculos que van a parar a vosotros que sois nuestro fin... Fin, o mejor dicho, principio y portada de este número de Micromanía que tenéis en vuestras manos es «Maniac Mansion 2. Day of the Tentacle». La mejor aventura gráfica del momento, ¡sin duda! LucasArts se ha superado a sí mismo. Después de un programa como este, cuesta mucho presentar los demás juegos que componen nuestro ejemplar de septiembre. Pero lo vamos a intentar. Previews tenemos unas cuantas: «Dune 2», la continuación de una novela y un juego clásicos; «Syndicate», la lucha "sindical" por la conquista del mundo; «Eye of the Beholder III», ¡qué os podemos decir de este gran Rol!

Pero no sólo de previews vive el micromaniaco. También podréis disfrutar de algo tan sensual como «Cobra Mission», tan espacial como «Space Hulk» y tan enigmático como «The 7th Guest». Nuestro Punto de Mira fija sus miras, valga la redundancia, en programas como «Sensible Soccer», «La mitad oscura», «Wayne´s World» y los CD-ROM de «Gobliiins» y «The Legend of Kyrandia». Y las Consolas atacan con «Mortal Kombat», «Cool World», «Addams Family 2», «Micromachines» o «Jungle Strike».

También contamos con dos reportajes especiales; como son la guía de juegos de Rol, para estar al día en este género y la revolución del Mega CD de Sega, una consola que, seguro, va a "romper" a todas las demás... Y, por supuesto, juegos como «Les Manley in: Lost in L.A.» y «Unlimited Adventures» no podían faltar a nuestra cita mensual. Lo mismo que vosotros. Feliz llegada y hasta el próximo mes.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



Fantasía Interdimensional

Para aquellos que hayáis oído hablar de una pequeña maravilla de los juegos en 3D llamada «Wolfenstein 3D», será una excelente noticia saber que sus creadores se encuentran enfrascados en un nuevo programa que se desarrolla en un estilo muy parecido, y que lleva por nombre «Doom».

Asumiremos el papel de un soldado que se ve transportado repentinamente a otra dimensión, apareciendo en una base científica, en la que se sitúa la acción, que ha sido invadida por olas de criaturas demoníacas, cuya mayor afición es cometer brutales asesinatos y poseer las inocentes almas de quienes allí habitan. Este hecho desatará una cruenta guerra, en la que nuestro protagonista se sentirá en su salsa.

El programa permite que participen hasta cuatro jugadores simultáneos que deberán cooperar, o competir por ser los primeros en expulsar a los invasores.

Incluso se rumorea que en un ordenador lo suficientemente potente, las animaciones son tan rápidas que se asemejan casi a una película. El formato en que aparecerá «Doom», al igual que ocurría con «Wolfenstein 3D», será PC, únicamente.

De punta a punta

SubLOGIC acaba de anunciar el inminente lanzamiento de «USA East» y «USA West». Dos programas que aumentan la familia de simuladores de vuelo de esta compañía y que han sido desarrollados con la intención de recrear lo más fielmente posible toda la infraestructura norteamericana en asunto de vuelos comerciales.

«USA East» cubre con sus escenarios todo aquello que se encuentra, en la realidad, al este del río Mississippi –como en las películas de vaqueros–, mientras que «USA West»..., bueno, está claro, ¿no? Ambos programas pueden unirse de modo que obtengamos un único simulador que cubra por completo el espacio aéreo estadounidense, y además se incluyen todas las ciudades, aeropuertos, ríos, lagos, etc. Vamos, casi, casi como si estuviéramos sobrevolando de verdad los Estados Unidos de América.

Clonicos, pero divertidos





Que cada vez es más difícil tener ideas originales a la hora de realizar un juego, está bastante claro. Pero es más, algunas veces se da el caso de que tal aspecto se encuentra completamente ausente de un programa, y prácticamente se convierte en una copia de otro. Sin embargo, si realmente está bien hecho ese es un punto que no importa demasiado. Todo esto viene a cuento de que eso es lo que precisamente ocurre con «Gulp», un juego para Amiga y PC de Ice. Nada más verlo uno piensa: "Caramba, pero si es como los Lemmings". La comparación es inevitable y, a pesar de todo, la calidad gráfica, el suave scroll y la gran jugabilidad hacen de la originalidad algo más que secundario.

«Gulp» cuenta con más de cien niveles, protagonizados por unos simpaticones pececillos, a los que tendremos que procurar atender con todo mimo para conseguir su supervivencia a toda costa. Algunos de ellos pueden nadar a velocidades vertiginosas, otros son capaces de detener a sus compañeros, también los hay capaces de explotar como globitos. Como veis, todo muy en la línea de aquel excelente juego de Psygnosis. Pero si nos lo pasamos tan bien con los pequeños roedores de pelo verde, no hay motivo para esperar lo contrario de sus "primos gemelos".

MEGA JUEGO

Antes de que las primeras recreativas empezaran a hacer tímidamente su aparición, los pinballs eran los reyes indiscutibles de los salones recreativos. Después de una época en la que inevitablemente estos perdieron protagonismo, desplazados por arcades cada vez más sofisticados, ahora los pinballs regresan con más fuerza que nunca, pensando en batir al enemigo en su propio terreno y dispuestos a invadir nuestros ordenadores, enganchándonos con su magia.



"El lejano oeste" es una de las pantallas que podemos disfrutar con «Pinball Dreams». Lo increíble de la misma es que la bola galopa a nuestra voluntad.

Oscuros pasillos y misteriosos pasadizos dan paso a "Nightmare", que en castellano significa pesadilla. Porque muy difícil os va a suponer mantener vuestra bola a salvo.

DIGITAL ILLUSIONS/21st CENTURY ENTERTAINMENT
Disponible: **AMIGA, PC**
V. Comentada: **PC**
Arcade

«Pinball Dreams» es la primera conversión de este tipo que aparece publicada en nuestro país para PC. No ocurre lo mismo con la versión desarrollada para Amiga, ya que por ésta han pasado los fenomenales «Pinball Magic» y «Time Scanner». Sin embargo, ninguno de ellos, a pesar de su indudable calidad, recogía de forma total todo el espíritu de los pinball tradicionales. Esta ultima producción de Digital Illusion, sí ha sabido reflejar este aspecto y no dudamos en afirmar que en poco tiempo se convertirá en todo un superjuego.

VARIEDAD Y DISEÑO

Cuatro son las mesas que este simulador de pinball nos ofrece, a cual más curiosa y divertida. La bautizada con el nombre de "Steel Wheel" seguro que será una de las que más os llamen la atención. Está ambientada en la época del salvaje oeste y en ella la bola se desplazará "galopando" de un lado a otro, sumando de forma vertiginosa gran cantidad de puntos en nuestro marcador. Tampoco se queda atrás en originalidad la denominada "Nightmare", una terrorífica mesa con intrigantes pasillos ocultos y misteriosamente adictiva. Los micromaniacos más marchosos bailarán con las frenéticas melodías y los Raps que provocará su brillante bola al pasar por las enrevesadas y numerosas rampas de "Beat-Box". Por último los amantes del espacio, se desplazarán con "Ignition" a las lejanas galaxias estrelladas, mientras su bola se estrellará una y otra vez contra los siderales obstáculos que contiene.

Como es fácil deducir cada mesa tiene su propio diseño y están decoradas de distinta manera. La original y particular composición que poseen, implica que la estrategia a seguir para sumar millones y millones de puntos, sea diferente en cada mesa.

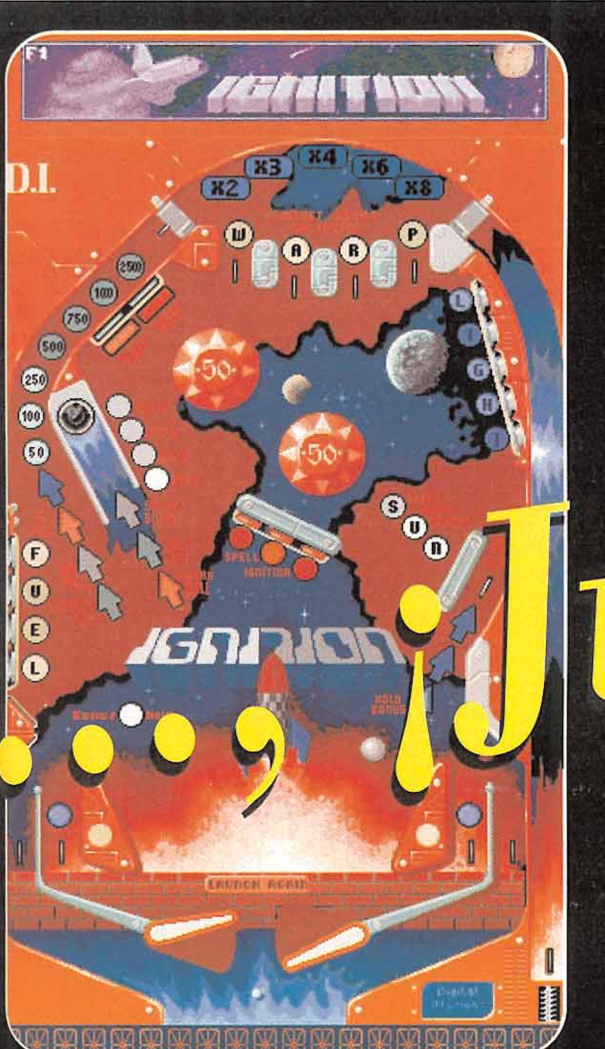
Sin embargo, sobre todo lo que más gusta de «Pinball Dreams», es lo bien que refleja toda la emoción y diversión que caracteriza a estas máquinas en los salones recreativos. Todos los elementos del original han sido además incluidos para dar al juego ese toque genial que le caracteriza. Los marcadores elec-

VERSIÓN AMIGA

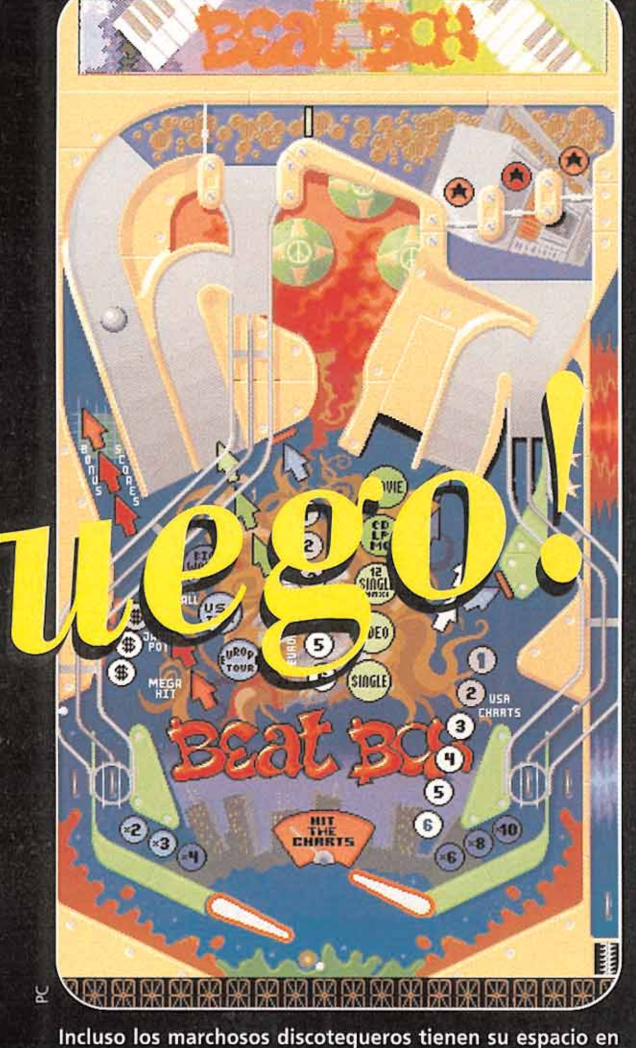
Si recomendable es la versión de PC, tan recomendable o más, es la desarrollada para Amiga. Las mismas mesas, idéntica configuración, e incluso superior en su aspecto sonoro y de movimiento. El sonido es ligeramente mejor en el ordenador de Commodore, ya que posee una nitidez y una limpieza de reproducción magníficas. En lo referente a su movimiento, aquí el desplazamiento de sus scrolls es todavía mejor, siendo aún más rápido y suave en el Amiga, resultando más agradable de jugar. Un Megajuego que los usuarios de esta máquina deben de adquirir sin vacilación alguna.

PINBALL Dreams

..., ¡Juego!



"Ignition" es el nombre que en «Pinball Dreams» se da a la fase galáctica. Una etapa que se caracteriza por vuestra carrera espacial en contra de la bola...



Incluso los marchosos discotequeros tienen su espacio en este pinball. La caja de ritmo o "Beat-Box" es una pantalla llena de música y sonido.

trónicos, multiplicadores de bonus, bolas extras, rampas, pasillos, bumpers; absolutamente todos los accesorios para convertir tu ordenador en un auténtico pinball de verdad. Hasta existe la posibilidad de poder ejercer esos empujoncitos para evitar que la bola caiga en un lugar no deseado, pero si abusamos mucho de este método, provocaremos un sonoro TILT que nos hará perder una de nuestras tres bolas iniciales.

A la adicción que, lógicamente es el elemento que prevalece por encima de cualquier otro aspecto, también contribuye el elevado número de jugadores que pueden participar. Hasta ocho jugadores podrán medir sus habilidades, quedando almacenadas las máximas puntuaciones obtenidas por cada uno de ellos, para así inmortalizar vuestros fenomenales récords.

¡¡PARTIDA!!

En «Pinball Dreams», Digital Illusion ha sabido trasladar de forma genial toda la jugabilidad que poseen los pinballs tradicionales, aprovechando las posibilidades gráficas y sonoras que ofrecen los compatibles. El programa alcanza un gran nivel de calidad en todos sus aspectos, los scrolls que genera son de lo mejor y más suave que se han visto en un PC, al igual que el movimiento de la bola, y el desplazamiento de los flippers. Gráficamente el juego posee una explosión magnífica de colorido, al igual que la forma en la que están confecionadas las mesas, los marcadores, las "lucecitas", los múltiples obstáculos que posee..., un auténtico derroche de imaginación.

Cabe destacar especialmente la manera en que ha sido cuidado al máximo su aspecto sonoro, con una gran cantidad de melodías y efectos de sonido que os dejarán sorprendidos. Además por una vez no echarás en falta una tarjeta de sonido, si no dispones de ella, puesto que simplemente con el altavoz interno del PC, el programa lo escucharás de maravilla. «Pinball Dreams» se merecía con todos los honores ser el Megajuego del mes. Su adicción te enganchará de tal manera, que seguro más de una vez, te sacarán de tu habitación con un "tironcillo" de orejas para que vayas a cenar.

E.R.F.

93

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	95
SONIDO	90
DIFICULTAD	79
MOVIMIENTO	91



Todo en el mismo convence, además hay que tener en cuenta que en PC es el único que hay y, encima, su calidad es excepcional.



El hecho de que solamente te de tres bolas al comienzo de cada partida para jugar, ¡queremos más bolas por favor!

Violencia en el deporte



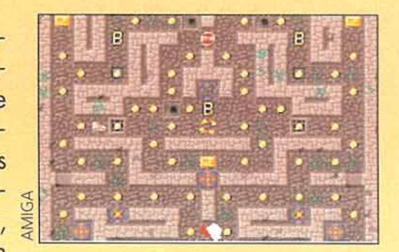
AMIGA

Que conste que no somos violentos ni muchísimo menos, y que si hay que ver alguna escena un poco fuerte nos limitamos a películas o, como el caso que nos ocupa, juegos. Sin embargo, es un hecho innegable el que cada vez se producen más actos poco civilizados en el mundo del deporte. Y esta es la línea que ha seguido Millenium para crear su «Brutal Sports», un juego para Amiga 1200 y PC que, originalmente, se iba a llamar «Beastball». Por cierto, no sabemos que ocurre últimamente con multitud de programas que sufren cambios repentinos en sus nombres sin saber muy bien por qué.

Siguiendo con el juego de Millenium, se trata de una curiosa mezcla de fútbol, rugby, hockey, etc. Digamos que si cogemos programas como «WWF», «Speedball» y alguno que otro de fútbol, los mezclamos y los agitamos bien, nos estaremos acercando a lo que es «Brutal Sports».

Ciertos aspectos algo cruentos se recalcan con efectos sonoros y gráficos, como sangre a borbotones y piernas que saltan por los aires, sin ir acompañadas del resto del cuerpo. Todo un alarde de sensibilidad que, sin embargo, estamos seguros que nos proporcionará una diversión brutal.

Dentro del laberinto



AMIGA

«Mean Arenas» es el nombre de un programa que se podría definir como un juego de laberintos, en el que se deja notar la influencia de ciertos viejos pesos pesados del software como, aunque parezca increíble, «Pac Man» y «Smash TV». Tan extraña combinación no resalta tanto por sus aspecto gráfico como por su desarrollo argumental. El ir deambulando por numerosos pasillos, en los niveles iniciales, recolectando todo lo que encontremos a nuestro paso, evitando a los malos que nos saldrán al encuentro, y guiando a los dos personajes protagonistas hasta la salida de cada nivel, cambia ligeramente a partir de un determinado número de fases superadas. Entre algunas de ellas, aparecen escenarios en los que Bob y Bill, nuestros personajes, deben participar en algo parecido a un concurso en el que pueden ganar enormes cantidades de bonus.

Precisamente los protagonistas son uno de los puntos más destacables del programa, ya que sus voces, en un tono cómico y muy propio del cómic, pueden llegar a provocar más de una carcajada al jugador.

De nuevo en otoño

La ya acostumbrada cita con las compañías más importantes del mundo del software, se llevará a cabo en la edición de otoño del ECTS en el habitual marco del Business Design Centre de Londres.

La muestra se celebrará entre los días 5 y 7 del presente mes, y allí se podrán contemplar las numerosas novedades que empresas como Ocean, U.S. Gold, Electronic Arts, etc., tienen preparadas para lanzar masivamente en próximas fechas, sobre todo por la época navideña, uno de los momentos más típicos en la aparición de juegos. En total, se calcula que estarán presentes en el acto más de cien compañías de todo el mundo.

Una de las novedades más interesantes de esta edición consiste en que, además de los acostumbrados formatos de ordenador y consolas, se dedicará un apartado especial a todas aquellas máquinas basadas en tecnología CD.



Actualidad

Imagen a gusto del consumidor

Aquellos usuarios que estén familiarizados con el entorno Macintosh, sin duda conocerán uno de los programas más populares para el ordenador de Apple, «Adobe Photoshop». Sin embargo, la exclusiva de esta excelente utilidad ya no pertenece a la marca de la manzana. Adobe Systems, responsable de la creación de «Photoshop», ya tiene un hermano gemelo en el entorno Windows para PC. La versión 2.5 permite importar, editar y retocar pantallas en casi todos los formatos existentes, llegando incluso a soportar EPS (Postscript Encapsulado), y ofreciendo funciones de preimpresión como modo de pantalla en CMYK.

«Photoshop 2.5» para Windows es compatible con la versión Macintosh en facilidad de traspaso de ficheros y su precio aproximado de venta ronda las ciento cincuenta mil pesetas.

Contra el gran maestro


PC


PC

En los ordenadores han existido muchos tipos de programas, pero si hay alguno que merece destacar sobre los demás, por haber acompañado siempre a toda clase de formatos, son los de ajedrez. Y cuando ya se creía que estaba todo dicho en cuanto a este deporte-entretenimiento-demostración de estrategia e inteligencia, Mindscape ha sorprendido a propios y extraños con «Chessmaster MPC Pro».

Contando con el asesoramiento del mismísimo campeón mundial Anatoli Karpov, este CD-ROM, cuya salida al mercado se prevé allá por las fechas navideñas, contiene todas las grandes jugadas del gran maestro internacional e incluye una gran vistosidad gráfica y una excelente música.

Los tutoriales del juego abarcan hasta quince mil distintas aperturas y se considera el último grito en inteligencia artificial, en cuanto a juegos de ordenador.

De la maqueta al ordenador

Aunque directamente no aparente tener mucha relación con los contenidos de nuestra revista, nos gustaría saber si contáis entre vuestras aficiones y hobbys al modelismo. Si es así, conoceréis un nombre bastante famoso en el campo de las maquetas y modelos a escala, Revell.

Esta empresa ha llevado a cabo una interesante iniciativa, consistente en el lanzamiento, junto a uno de su vehículos en miniatura, de un CD-ROM en el que se podrán encontrar las instrucciones de montaje del mismo, varias animaciones realizadas con una técnica impecable y un juego con los coches como protagonistas absolutos, en el que podremos ponernos al volante de maravillas del motor como varios modelos de la conocida casa Porsche.

Psygnosis interactivo

Media Design Interactive es una compañía especializada en productos multimedia. Psygnosis, poca presentación necesita. Lo que sí lo precisa es la noticia de que ambas empresas han unido sus fuerzas, de modo que Psygnosis pasa a convertirse en cabeza visible de MDI, para coordinar las ventas de sus distintos proyectos en CD.

El primero de estos trabajos será «Dinosaurs», una enciclopedia sobre las distintas formas de vida prehistóricas, que irá seguido de un catálogo con numerosos programas.

VISITA A LA ACADEMIA



Las visitas siempre son agradables. Y mucho más cuando tenemos el honor de recibir en nuestra redacción a gente como Paul Jackson y David Wilson. Estos nombres corresponden a dos importantes integrantes del equipo de Electronic Arts que, acompañados por componentes de su distribuidora en España, Dro Soft, tuvieron la gentileza de enseñarnos las primeras escenas de un excelente programa, continuación de un gran clásico de siempre. «Wing Commander Academy» es el nombre de la nueva entrega de la serie «Wing Commander», pero se trata de un juego absolutamente nuevo y que no precisa en modo alguno del iniciador de la saga para funcionar a las mil maravillas. La acción se sitúa en la academia de pilotos espaciales de la federación, donde deberemos entrenarnos y prepararnos a fondo para, más adelante, poder luchar en condiciones sastisfactoria contra los miembros del temido Imperio Kilrathi. «Wing Commander Academy», en contra de lo que pudiera parecer, no ha contado con la intervención directa del conocido Chris Roberts, excepto en tareas de producción y supervisión, ya que actualmente se encuentra ocupado en nuevos proyectos, de los que, por desgracia, todavía es demasiado pronto para hablar.

PC

También nos enteramos de que para el próximo año 1994, Electronic Arts se encuentra ya preparando diversos juegos en formato consola, aparte de los previstos para el resto del año, y más concretamente para la Super Nintendo, de los que os daremos oportuna información en cuanto consigamos datos precisos.

NINTENDO ENTRA EN JUEGO

Por fin han cristalizado las largas negociaciones en que se encontraba Nintendo para su implantación en nuestro país como Nintendo España. La compañía de videojuegos nipona, una de las mayores en cuanto a volumen de ventas en todo el mundo, sufrió un serio revés en el mercado español tras el lamentable incidente del incendio de los almacenes de Erbe Software, su distribuidora hasta ese momento. Tras el citado hecho, la venta de hardware de Super Nintendo y Game Boy se detuvo, hasta el presente momento. Sólo Spaco, que contaba con la exclusiva de N.E.S., continuó de un modo más o menos normal con sus actividad empresarial.

Pero ahora ha llegado el momento de que las aguas vuelvan a su cauce. Spaco seguirá distribuyendo la consola de ocho bits, así como cartuchos para varios formatos, mientras que Nintendo España se encargará de los 16 bits y la portátil. Tan sólo nos resta desear mucha suerte –otra vez– a Nintendo en su nueva andadura, y esperar que todos los contratiempos se hayan resuelto de una vez por todas.

EL GUERRERO CODIFICADO

La última locura japonesa está a punto de invadir el mercado del videojuego español. Se trata de una revolucionaria consola, suponiendo que se pueda considerar como tal, que no precisa ningún tipo de cartucho. ¿Cómo?, os estaréis preguntando. La cosa, aunque no lo parezca, tiene su lógica. Un tanto rebuscada, pero lógica.

La máquina se llama «Barcode Battler» y será distribuida en nuestro país por Bizak. El hecho de que no sea necesario introducirle ningún cartucho para que funcione es porque transforma los códigos de barras en guerreros, magos, armas, y demás parafernalia típica de cualquier buen programa. Según las características de los códigos que pasemos, tendremos a nuestra disposición diferentes objetos o personajes.

Los juegos cambian constantemente, pero el usuario podrá elegir entre las diferentes opciones que se le ofrecen al pasar una de estas extrañas combinaciones de barras de diferentes grosores, por el lector que el aparato posee a tal efecto.



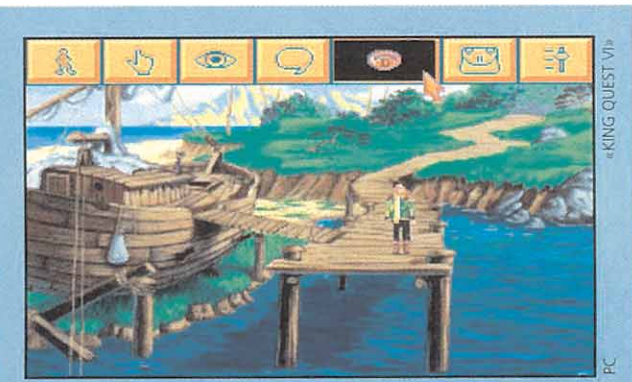
«Barcode Battler» adopta un original concepto de juego interactivo al que se augura un gran éxito, habida cuenta de sus increíbles ventas en distintos países.

Japón, lugar donde primero apareció la consola, presenta cifras oficiales de ventas que dejarían en mantillas a la más optimista de las previsiones de mercado en Europa. Ni más ni menos que un millón doscientas mil (1200000) unidades, en tan sólo dieciocho meses. Pero la cosa no queda aquí. En nuestro país vecino del norte, Francia, el «Barcode Battler» ya ha obtenido diferentes premios, entre ellos el de Juego del Año.

Mejores perspectivas no se le pueden presentar a este aparato ante un mercado como el español, que puede consolidar definitivamente, suponiendo que tal hecho no haya ocurrido ya, a tan increíble máquina.



SIERRA TIRA LA CASA POR LA VENTANA


«KING QUEST VI» PC


«QUEST FOR GLORY III» PC

Sierra on Line ha "metido la directa" y se propone realizar algo así como un lanzamiento masivo de juegos en los próximos meses. Se trata de programas que aparecerán a partir de este mismo mes de septiembre, y que comprenden, casi en su totalidad, continuaciones de las divertidas series que han hecho mundialmente famosa a esta compañía.

Primero vayamos a por los juegos que llegarán a España en breve. Empezando por el ya anunciado «Larry 6», el asunto se irá calentando con «Space Quest V. The Next Mutation», cuyo título hace clara referencia a la serie de televisión «Star Trek. The Next Generation». Se dice incluso que podríamos llevarnos más de una sorpresa con Roger Wilco al ver como estrecha la mano del mismísimo Kirk.

Cambiando radicalmente de ambiente se presentará en sociedad «Laura Bow. The Dagger of Amon Ra». este juego nos trasladará en el tiempo hasta los años treinta, y tendrá por protagonista absoluta a una intrépida reportera neoyorkina que tendrá que investigar ciertos extraños crímenes relacionados con maldiciones egipcias antiquísimas.

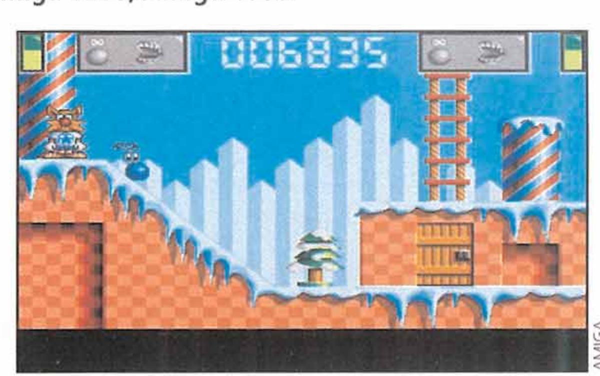
«Quest for Glory III. Wages of War» y «King Quest VI. Heir Today, Gone Tomorrow» son otros dos programas que permitirán disfrutar de las nuevas andanzas de algunos de los protagonistas más carismáticos de las aventuras con el sello de Sierra.

Pero, además de los lanzamientos en nuestro país, Sierra ya distribuye en los Estados Unidos varios programas que aún no tienen fecha definitiva de lanzamiento por estos lares. Entre ellos se encuentran «Freddy Pharkas. Frontier Pharmacist», «Island of Dr. Brain» o «Johnny Castaway». Este último tiene la peculiaridad de no ser un juego, sino un protector de pantalla para PC, del que ya os hemos mencionado algo en anteriores ocasiones.

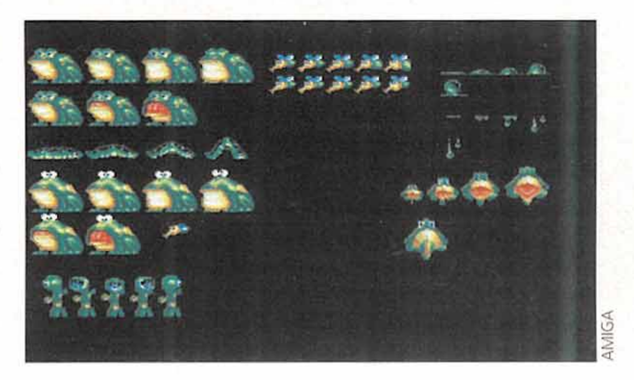
DOS TIPOS MUY PEGAJOSOS

SILLY PUTTY II

SYSTEM 3
En preparación: **PC, Amiga 1200, Amiga 4000.**



AMIGA

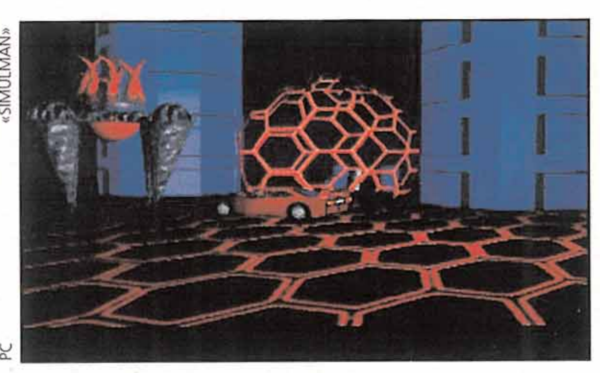

AMIGA

Si la primera parte de «Silly Putty» ya nos había dejado literalmente pegados a nuestros ordenadores, la segunda que se avecina promete aún más "viscosidad" y diversión que la primera. Ahora, en vez de un héroe viscoso, tendréis que manejar a dos y hacer que actuen en equipo para conseguir vuestros objetivos. Por supuesto, también se han añadido nuevas posibilidades, como lanzar trozos de masilla a las puertas para hacerlas explotar. Sin embargo, las acciones de este tipo reducirán vuestro nivel de energía y, por tanto, debéis utilizarlas con prudencia si queréis llegar al final del juego en condiciones de hacerle frente al malvado Scatterflash.

Las principales mejoras con respecto a la primera parte se sitúan en el apartado técnico, con nuevos decorados, 8 planos de scroll y una paleta de colores enriquecida. Con estos ingredientes, nadie podrá resistirse a los encantos de dos babosas criaturas...

SIMULMONDO:

JUEGOS DE BUENA PASTA


«SIMULMAN» PC



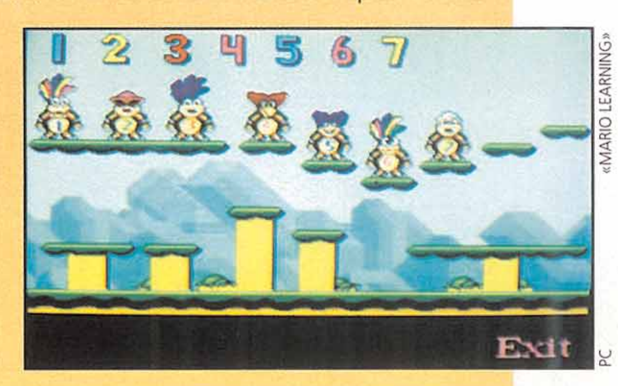
AMIGA «DIABOLIC THE INVICIBLE CRIMINAL»

Directamente de Italia nos llega la noticia de los próximos lanzamientos de una compañía que tal vez os resulta poco conocida, pero a partir de ahora os va a sonar un poco más gracias a juegos como «Silmulman» (PC, Amiga y PC CD-Rom); «Diabolik: The Invincible Criminal» (PC, Amiga); «World 3D Tennis» (PC, Amiga) y «Dylan Dog. The Evil» (PC, PC CD-Rom, CD-I). Mediante el uso de las más modernas técnicas de programación, «Silmulman» nos ofrece un argumento policiaco ambientado en el año 2.011, cuando la realidad virtual ha acabado por imponerse en el mundo. El agente que da nombre al juego tendrá que recorrer un sinfín de escenarios futuristas muy bien diseñados y entablar diálogos con otros personajes.

Por su parte, «Diabolik» traslada las aventuras de un cómic a las pantallas de los ordenadores. Este juego está protagonizado por delincuente que domina a la perfección las técnicas de enmascaramiento. «World 3D Tennis» pone en juego a un número de tenistas entre 1 y 64 en todos los campos del circuito internacional. Este simulador deportivo promete dar horas y horas de juego a los incondicionales de la raqueta. Por último, «Dylan Dog. The Evil», también basado en un cómic, tiene como protagonista no a un perro, sino a un "sabueso" de Scotland Yard despedido de su cargo por su afición a la bebida. Ahora tiene su propia agencia de investigación, y está dispuesto a resolver todos los casos que se le planteen en las pantallas de vuestros ordenadores.

A MARIO LE GUSTA EL PC

Está visto que Mario se encuentra en el PC como en su propia casa de Nintendo. Gracias a las hábiles "gestiones" de Mindscape el fontanero italiano ha encontrado su acomodo en programas como «Mario's Time Machine» y la serie «Mario Learning», después de habernos deleitado con las primeras imágenes de «Mario Is Missing». Como continuación de éste se presenta «Mario's Time Machine», donde el incorregible Bowser y su banda de Koopas se dedican a robar valiosos objetos de arte para crear su propio museo. Por supuesto, el intrépido Mario no podrá permitir que eso siga adelante, puesto que sus enemigos incluso secuestran a algunas personas... A lo largo del juego tendréis que demostrar vuestros conocimientos de geografía e historia para trasladaros al lugar y la época exacta del crimen. Una vez que consigáis arrebatarle su tesoro al koopa de turno, tendréis 10 oportunidades para contestar correctamente a un cuestionario de cultura general. Si no lo conseguís, seréis desterrados a la tierra de Yoshi, pero no os preocupéis, porque os darán numerosas pistas.



«MARIO LEARNING» PC



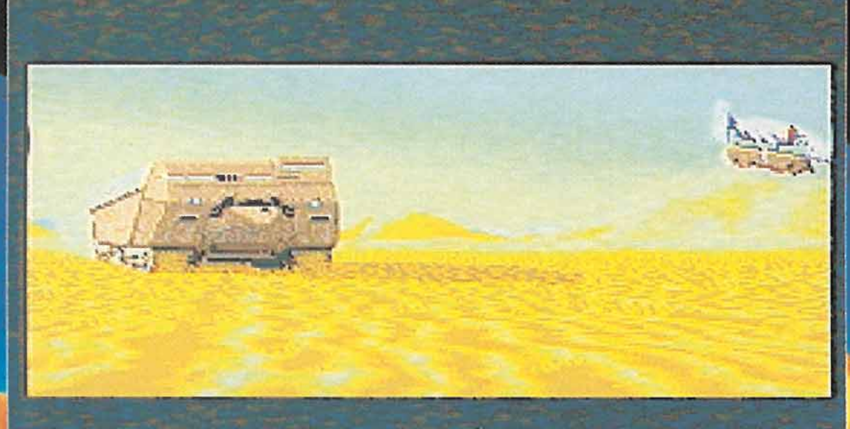
«MARIO'S TIME MACHINE» PC

Por otra parte, la serie «Mario Learning» es un atractivo producto para los "peques" de la casa, con programas tan interesantes como «Mario's Pre School World» (donde los niños aprenderán famosas canciones de cuna), «Mario Maths» y «Mario Early Reading World». La ventaja que tiene esta serie es que va a ser publicada en los principales idiomas del mundo.

La especia. Un elemento tan valioso en el futuro, como el oro lo es hoy en día. Un material capaz de mover a todo un pueblo sólo por poseer un poco de tan precioso objeto. Un elemento tan escaso que sólo puede encontrarse en un lejano planeta llamado Arrakis, también conocido con el nombre de Dune. Un lugar, donde las familias Atreides y Harkonnen libraron una cruenta batalla por el control de la especia. Una batalla que no tuvo vencedor. Una lucha que ha dejado Dune sin control, poniendo en peligro el futuro de todo el universo...

DUNE II
Battle for Arrakis





La fiebre de la ESPECIA

- WESTWOOD/VIRGIN GAMES
- En preparación: PC
- Estrategia

Pronto esta situación va a cambiar, aunque aún no se sabe a ciencia cierta si para bien o para mal. El nuevo Emperador del Universo ha decidido, tras muchos días de reflexión, liberar el control de Dune, de manera que aquel grupo que sea capaz de producir más cantidad de especia, se hará con los derechos en exclusiva de explotación del planeta. Para conseguirlo todo está permitido. No existen delimitaciones de territorios ni reglas en el combate. El más fuerte será quien domine el universo.

UN PLANETA CURIOSO

Antes de continuar revisemos las principales características del planeta Dune. En primer lugar y lo más importante, el planeta está constituido casi de forma íntegra por arena y roca. Es como un enorme desierto cuya monotonía sólo se ve interrumpida por unas cuantas dunas y alguna que otra montaña en la que existen cuevas donde protegerse del mal tiempo característico del planeta. Vientos huracanados tanto de día como de noche y mucho frío en esta última. En la zona arenosa, encontramos la especia, un elemento de color rojizo y que en ocasiones aparece oculto bajo las dunas.

La única forma de vida inteligente conocida son unos hombres llamados Fremen, cuya confianza fue ganada por un tal Paul Atreides. Los Fremen pueden realizar prácticamente cualquier tarea, desde recolectar especia hasta luchar contra hordas de enemigos.

El desierto de Dune está también habitado por una rara variedad de gusanos gigantes de las arenas que se mueven por debajo de la misma y que se dedican a engullir todo aquello que causa algún tipo de vibración. Su presencia va ser uno de los mayores obstáculos a los que tendremos que hacer frente en la aventura y eliminarlos es tan complicado, por no decir imposible, que lo más seguro es esquivarlos y permanecer en lugares estables como las rocas.

LA BATALLA DEFINITIVA

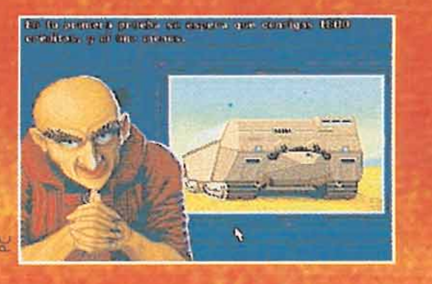
Nuestra labor en «Dune 2» va a consistir en hacernos con el control del planeta, convirtiéndonos en el mayor extractor de especia del mismo. Para ello tendremos que escoger una de las tres familias más poderosas de la galaxia, que será la que controlaremos, a elegir de entre los Atreides, los Harkonnen y los Ordos. Cada casa tiene su propia historia, lo que les dota de sus propias peculiaridades.

Antes de comenzar, nuestro mentor nos explicará el objetivo a conseguir, así como de alguna dificultad que podamos encontrar. Empezamos la aventura controlando una pequeña porción de terreno. A partir de aquí lo que suceda es cosa nuestra. Podremos construir planchas de cemento que servirán como base a toda clase de edificios que podamos crear, dar órdenes a las tropas leales para que realicen diferentes funciones, tales como luchar contra otras casas, moverse de un lugar a otro, retirarse en caso de peligro extremo o permanecer alerta en busca de posibles enemigos.

Entre los edificios más importantes se encuentran las centrales eólicas que producen electricidad en grandes cantidades, murallas para proteger nuestro territorio frente a posibles ataques, puestos de vigilancia, refinerías que sean capaces de tratar la especia extraída y almacenarla, pequeñas y grandes industrias que fabriquen tanques y otros vehículos... En fin, que la oferta parece que hará las delicias de más de uno, tanto por su variedad como por lo sencillo que resulta su manejo.







UNA CONTINUACIÓN DE LUJO

Como veis, no se le echa nada en falta a este «Dune 2». Posee todos los elementos necesarios para convertirse en una estrella del software de entretenimiento por sí solo. Y es que a los que nos gustó su antecesor, su segunda parte puede incluso que hasta la supere. El factor estrategia se ha reforzado más aún si ello era posible, ya que para derrotar al enemigo, tendremos que disponer de un ejército de alto "standing". Pero puede suponer una disminución en la producción de especia, algo que no podemos permitir. Es por ello que necesitaremos de una buena dosis de inteligencia y machacar en cierto modo las células grises si queremos obtener algo positivo. Además, ayuda en gran medida que saldrá traducido al castellano, con lo que se puede decir que no le va a faltar prácticamente nada e incluso puede que le sobre hasta calidad.

O.S.G.



© 1992 MicroProse Ltd., Inc.
TASK FORCE 1942
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC
MICROPROSE
Castle of Dr. Brain
SIERRA
© Sierra On-Line, 1991
NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF
GRANDSLAM
© 1992 Grandslam Video Ltd.
SIGUE AL LIDER...
La Bella y la Bestia
Disney Software
Distribuido por:
INFOGRAMES
© Disney
QuicKit
topo soft
Ya no tendrás que aprender "Chino"
© Topo Soft, 1993
X-WING
STAR WARS
SIMULADOR DE COMBATE ESPACIAL
Por Lawrence Holland y Edward Kilham
© 1993 LucasArts Entertainment Company
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: (91) 458 16 58



El secreto para dominar el mundo es algo que la raza humana viene persiguiendo desde el comienzo de los tiempos. Partiendo de este anhelo, parece que los señores de Bullfrog han encontrado la fórmula perfecta para llevarlo a la práctica. Gracias a un pequeño chip capaz de dirigir la mente de los hombres, es posible controlar el mundo o apoderarse de algo menos "vivo" como los discos duros de nuestros Pcs.

PREVIEW

LA CONQUISTA DEL MUNDO

- BULLFROG
- En preparación: PC
- Estrategia

En un futuro no muy lejano a nuestro tiempo, la población mundial crecerá de tal manera que peligrará la supervivencia de los habitantes de la Tierra. Y todo debido a que el ansia de poder será mucho mayor, y las guerras por la disputa de una nación serán una constante batalla campal.

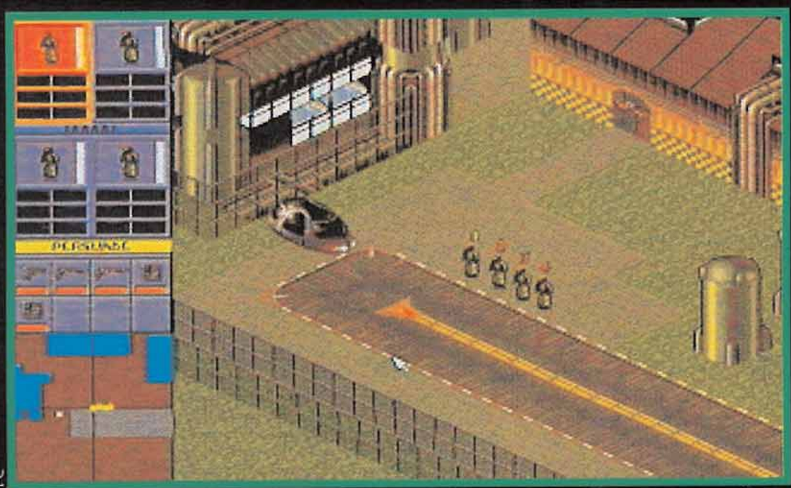
Según vayan las gentes consiguiendo más y más territorios y más y más posesiones, se irán organizando en pequeñas corporaciones o sindicatos, para con posteridad juntarse hasta existir únicamente tres mega-organizaciones: una cuya base se encontrará en los Estados Unidos de América, otra en la vieja Europa y la tercera en la zona Oriental de nuestro planeta.

TODO TECNOLOGÍA

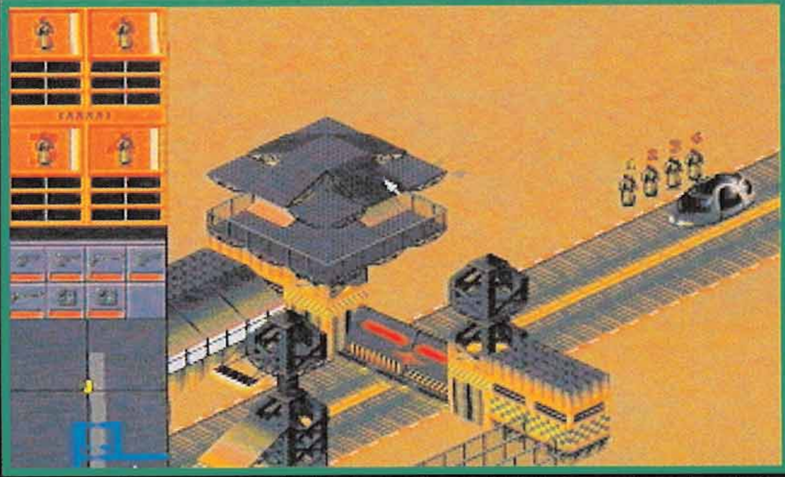
Fue entonces cuando la corporación europea perfeccionó el chip, un aparato que insertado en la nuca de los hombres, consigue que el cerebro de estos se vea alterado y que "vea" lo que uno quiere que "vea". El slogan era claro: "por qué cambiar el mundo, si es más sencillo cambiar nuestra mente".

El problema radicaba en que se parecía enormemente a cualquier tipo de droga, salvo que en este caso no mataba y no producía abstinencia. Con estas características, era fácil de adivinar que el crimen organizado se interesaría rápidamente en el nuevo invento. Los Sindicatos (que es así como se llaman las familias) intentaron echar el guante a tan preciado elemento. ya que había una cuestión que quedaba fuera de toda duda: aquel que controlara la producción del CHIP, dominaría a placer el mundo. El pastel como veis era jugoso y todos querían un buen trozo.

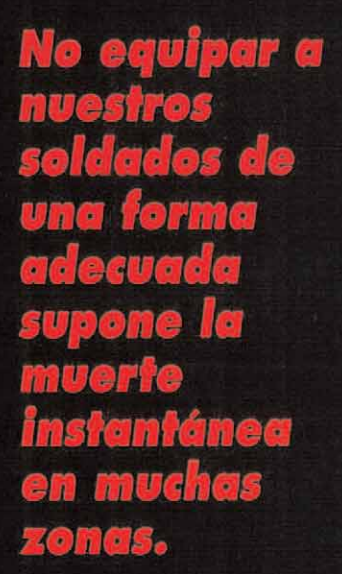
PRIMER CONTACTO



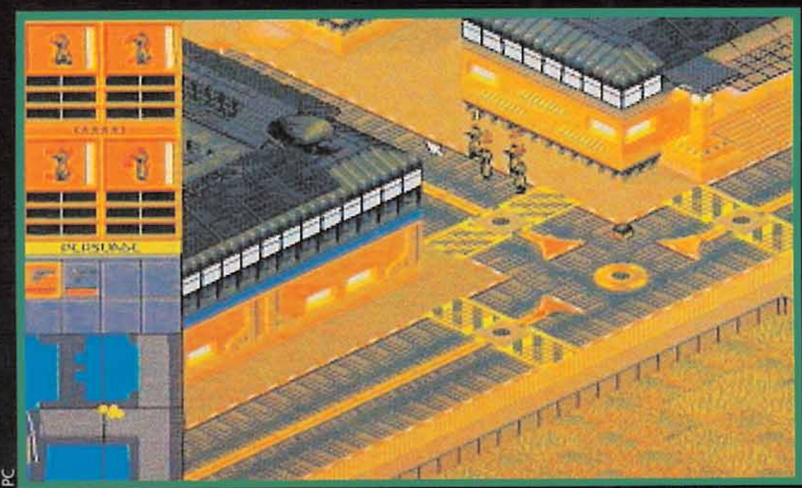
En un futuro no muy lejano, la población mundial crecerá de tal manera que peligrará la supervivencia de los humanos. En «Syndicate» este hecho se pone de evidencia.



La corporación europea perfeccionó un chip que instalado en el cerebro de los hombres consigue que estos vean lo que la "organización" quiere...



No equipar a nuestros soldados de una forma adecuada supone la muerte instantánea en muchas zonas.



En «Syndicate» vamos a tener el placer de controlar a un joven ejecutivo de un pequeño sindicato que busca abrirse paso en el mundo.

Antes de dar comienzo cada misión, tendremos que equipar a nuestro grupo de soldados convenientemente y de acuerdo con lo que vayan a hacer.

EL FUTURO ES HOY

Sin embargo, para nosotros el futuro ya ha llegado y no podemos apartarnos de él. En "Syndicate" vamos a tener el placer de controlar a un joven ejecutivo de un pequeño Sindicato Europeo que está buscando abrirse paso en el mundo. A nuestro cargo tenemos un determinado número de agentes controlados por el famoso CHIP, y equipados con lo último en armamento. Gracias al poder que tiene el mencionado aparatito sobre la inteligencia, la percepción y el nivel de adrenalina de las personas, se puede decir que prácticamente lo que tenemos bajo nuestro control es un robot, inmune al dolor y obediente hasta la muerte si así lo deseamos.

Contamos en un principio con cerca de cincuenta misiones a realizar por nuestros hombres, a los que dirigiremos desde nuestro puesto de control, cómodamente sentados y con la vista fija en el monitor. Los objetivos pueden ser tan diversos como matar a algún jefazo enemigo, destruir instalaciones, secuestrar a importantes científicos... En fin de todo un poco, para que la cosa sea variada y no nos aburramos en absoluto.

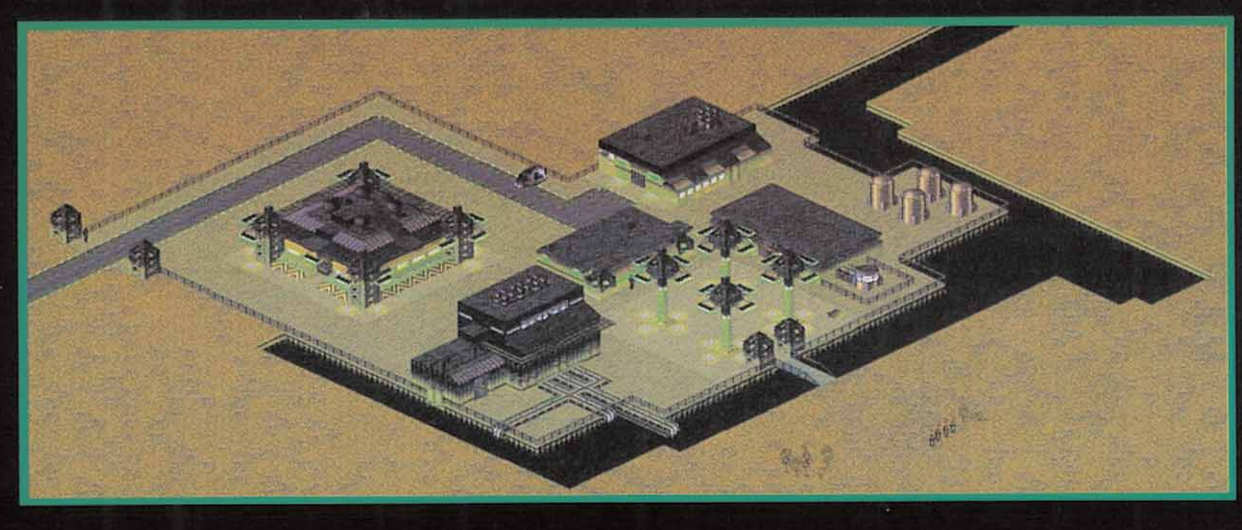
Cada misión va encaminada hacia la conquista de un territorio del globo terráqueo, que una vez en nuestro poder, lo podremos controlar imponiendo los impuestos que nos pagarán como sus "jefes". Es decir, que aparte de las secuencias arcade en las que la estrategia juega un papel fundamental, también tendremos que ser cuidadosos y controlar nuestro imperio, asegurándonos de que la población está contenta. Vamos, que su desarrollo es una mezcla del juego de tablero "Risk" y el "Sim City" de Maxis. Una curiosa y sorprendente mezcla de la que estamos seguros puede convertirse en un éxito.

DERROCHE DE CALIDAD

Antes de dar comienzo cada misión, tendremos que equipar a nuestro grupo de soldados convenientemente, y de acuerdo con las características concretas de la labor a desarrollar. Aspecto éste de suma importancia, ya que entrar en una zona sin el equipo adecuado puede suponer nuestra muerte de forma instantánea. La pantalla en la que se desarrolla la acción adopta una perspectiva isométrica de plano picado, en la que únicamente vemos una parte del mapeado por el que nos movemos. A la izquierda abajo se encuentra una especie de mapa en forma de esquema, en el que están representados por medio de puntos de diferente color nuestros hombres, los enemigos, objetos que podemos recoger y la ubicación del objetivo de la misión. Justo encima, los iconos de los componentes del grupo con su barra de energía y las armas que posean. Los podemos controlar de forma individual o a todos a la vez, de la misma forma que ocurría en "Shadowlands", para haceros una idea.

Los gráficos, y a pesar de no haber disfrutado de una versión definitiva del juego, parece que van a tener, si no cambian demasiado, una calidad inusitada. Desde los decorados que parecen digitalizaciones de escenarios reales y retocados luego en el ordenador, hasta los de los personajes, que si disponemos de buena vista, podremos hasta ver los dedos de sus manos. Gracias a ello, estamos convencidos de que cuando "Syndicate" salga a la calle, (cosa que hará además traducido al castellano), se va a convertir en todo un número uno. Y razones no le falta, como habéis podido observar, tanto por lo que hemos visto, como por lo que nos han contado que va a tener. Paciencia y a esperar un poquito.

O.S.G.





EYE OF THE BEHOLDER III:
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

- SSI
- En preparación: **PC**
- JDR

Si «Eye of the Beholder» era la introducción y «Eye of the Beholder II» la graduación, parece que «Eye of the Beholder III» va a ser la reválida. Tanto los programadores de la serie como sus incondicionales han acumulado una valiosísima experiencia en las anteriores aventuras que garantiza en esta tercera entrega acción a raudales y entretenimiento durante horas.

Una experiencia inolvidable

¿Qué ofrece «Eye of the Beholder III»?, ¿cuáles son las posibles razones por las que merece la pena echarle el "eye"? Pues basicamente las mismas que sus predecesores, pero más y mejor. Más en monstruos, en zonas de exploración, en dificultad de los enigmas, en facilidad para el jugador... Mejor en gráficos, en sonido, en rapidez de respuesta, en interfaz con el usuario...

Francamente, éste tiene un aspecto alucinante. Comenzando con las escenas de introducción, cuyo parecido inicial con las del segundo de la serie cede paso rápidamente a una original evolución, eso sí, acompañada por los excelentes sonidos de rigor, y



VERSIÓN EN INGLÉS
PC

siguiendo con el propio desarrollo del juego.

Al principio, nos encontramos en un cementerio rodeado de árboles, abandonados a la buenas de Dios. Nuestro grupo está formado por experimentados aventureros, de nivel 10 y superior, o sea que ya desde aquí son pesos pesados y con un arsenal de hechizos envidiable. Pronto empezaremos a oír gemidos de angustia y no mucho después nos atacarán hordas de espíritus con ganas de morir de nuevo. Ya desde el primer momento encontramos acción a raudales. Los movimientos parecen ir más deprisa que en juegos previos, con lo que es una delicia sacudir mandobles a quien se ponga por delante.

No es este el momento de desvelar todo lo que nos ofrece el programa, pero una cosa es cierta: las primeras impresiones muestran una mejora sustancial en los aspectos sónico y gráfico respecto a sus predecesores, que a buen seguro provocarán un aumento en la adicción al juego. También se ha cuidado al detalle el aspecto del menú de acciones, de más cómodo manejo ahora. Por lo demás, no parece que cambien mucho el desarrollo ni los sistemas de magia y combate; lo que sí os adelanto que hay es un sinfín de nuevos monstruos, todos de un aspecto terrorífico: quimeras, feyrs, bone nagas,



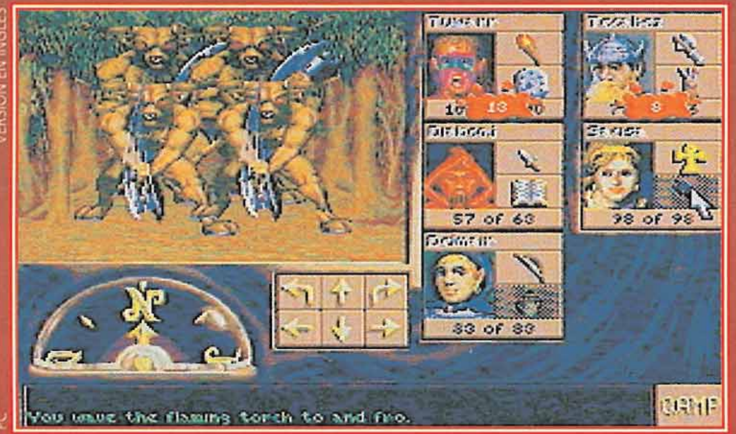
VERSIÓN EN INGLÉS
PC

shadows... Y si además suenan como los vistos hasta ahora, puede que este juego no esté recomendado para cardiacos, porque, desde luego, los bufidos de los minotauros no son muy relajantes... Permaneced atentos, pronto podréis leer un comentario exhaustivo sobre el programa en estas mismas páginas. ¡La cosa promete!

F.H.G.

VERSIÓN EN INGLÉS
PC

Para bien de todos los aficionados al género de los juegos de Rol, el programa conserva todas las características de los primeros "eyes".



VERSIÓN EN INGLÉS
PC

Desde el comienzo de la partida, podremos elegir y equipar a nuestros hombres, que serán un total de cuatro experimentados guerreros.

LA HISTORIA

Las dos entregas previas de esta serie han sido publicadas en nuestro país hace poco, por lo que sus argumentos están calientes en las mentes de los aventureros. No obstante, merece la pena recapitular un poco sobre la historia pasada, antes de entrar de lleno en nuevos peligros. La reflexión sobre el pasado facilita el desempeño del presente.

En «Eye of the Beholder», la cosa comenzaba como una misión rutinaria de limpieza por las cloacas de Waterdeep. Pero, para nuestro solaz, rápidamente tan burda disculpa se disipaba ante el descubrimiento de la ciudad de los enanos y de las estancias de sus enemigos, los Drows, desavenencia causada por un tercer interesado. El caso es que las profundidades desvelarían numerosos e inesperados secretos, para desembocar en el hallazgo del causante de tanto mal, el Beholder, que daba nombre al juego y a la serie.

La segunda parte ofrecía una historia más truculenta que se desarrolla en el interior del Templo de Darkmoon, y de nuevo, por suerte para el aventurero, escondía algo más que sencillos e indefensos monjes. La desaparición de personas en sus proximidades cebaba la sospecha del gato encerrado. Y, efectivamente, una exhaustiva exploración conducía a descubrir los perversos designios Dran Draggore, a los que se pondrían fin con un épico combate de proporciones draconianas. Algunos ya sabréis porque digo lo de draconianas, ¿verdad?

Mientras que en las alcantarillas de Waterdeep 12 niveles nos separaban de la meta, en el templo habríamos de recorrer cuatro pisos de catacumbas y las cuatro torres del templo, hasta 17 niveles, para hallar a Dran.

Y,¿qué pasa en el tercero? Pues poco sabemos todavía. La ciudad de Myth Drannor ha sido invadida por sirvientes del mal. Dado el curriculum atesorado por los vencedores de los anteriores capítulo, no es extraño que sus ex-habitantes hayan acudido a ti. Claro, por eso estás en medio de su cementerio...

¡CONECTA CON NOSOTROS!

El sistema IBERTEX fue desarrollado, en un principio, para permitir a los usuarios telefónicos conectar con los que se denominan centros servidores. Estos centros servidores eran únicamente enormes bases de datos, por ejemplo la guía telefónica, en los que se facilitaba la información solicitada de manera casi instantánea. Con el auge de los ordenadores y la introducción de la telemática en los hogares IBERTEX evolucionó para ser cada vez más interactivo. Hoy en día un modesto módem que cumpla la norma V23, instalado en cualquier PC, es suficiente para acceder a los servicios de IBERTEX.

HOBBYTEX nace como centro servidor para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros, sino permitirte, sobre todo, el acceso a nuestras bases de datos. HOBBYTEX tiene dos niveles. El primero, al que se llega marcando el número de teléfono 031 y entrando el nemónico *HOBBYTEX1#, permite una primera aproximación. Es una especie de guía sobre nuestras revistas con informaciones sobre las mismas. El segundo, al que accederás con 032 y el nemónico *HOBBYTEX#, es un servicio mucho más completo que incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias.

Este servicio del 032 es mucho más interactivo que el anterior. En él es incluso posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados en el servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos e incluso aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, con IMPORTANTES premios que ya comentaremos, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre juegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc.

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, una experiencia pionera en España con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con videojuegos estemos mucho más en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. En cualquier caso, su coste es menor que una llamada telefónica urbana y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amiguete o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Micromanía, Pcmanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, –depende del nivel con el que quieras conectar–, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX.

El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 sí te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

¡NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y 032 es ***213086350#**

032 *HOBBYTEX#

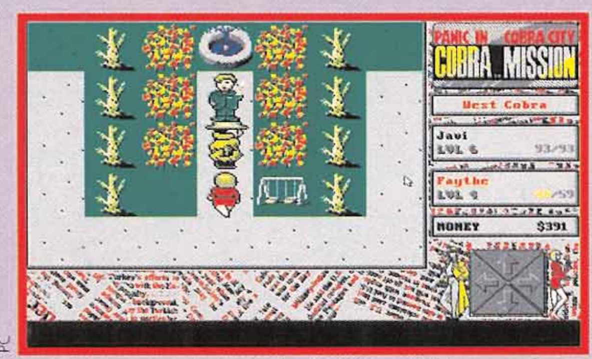
Cobra Mission

Prestad mucha atención todos los adictos a los juegos de Rol porque este género clásico va a sufrir una transformación increíble. Todos aquellos que pensabais que los J.D.R., solamente podían localizarse en tierras medievales, misteriosas, extrañas, fantásticas, plagadas de peligros y brujerías, estáis muy equivocados. De la tierra del Sol Naciente nos llega «Cobra Mission», un juego de Rol con fortísimas dosis de erotismo y sensualidad, amén de una trama de espionaje digna de las mejores historias de la Guerra Fría.

■ **MEGATECH**
■ En preparación: **PC**

Si a cualesquiera de vosotros os preguntamos por "el manga", pueden ocurrir dos cosas: o que pongáis cara de poker, haciéndoos los inteligentes; o cara de extrañeza, como si estuvierais oyendo hablar chino. Pues exactamente chino no, pero sí japonés, ya que por "manga" se entiende tanto "la estética como la ética" de los cómic y dibujos animados del Japón. Por aquellas tierras, este tipo de ilustraciones e historias hacen auténtico furor, tanto en el mundo de los pequeños, como en el de los grandes. Es decir, es casi un fenómeno familiar. Y tiene tanta fuerza que ha roto las fronteras de la cuna que lo vio nacer y ha ido pegando saltos por muchos países, dejando una profunda huella en los mismos.

Por todo esto, la conversión al ordenador del "manga" era algo inevitable. Y esta transformación ha venido de la mano de «Cobra Mission», que se ha atrevido a ser un J.D.R., erótico, violento y japonés. Por si fuera poco, asistimos de nuevo al divertido espectáculo de cirugía estética al que sus creadores someten a los personajes de cómic japonés, cuando aparecen rubios, altos y con unos enormes ojos. La verdad es otra muy distinta –pelo negro, bajitos y ojos "achinados"–, pero..., ¿a quién le interesa la verdad, cuando la ficción es tan Rol, erótica, violenta y japonesa..?



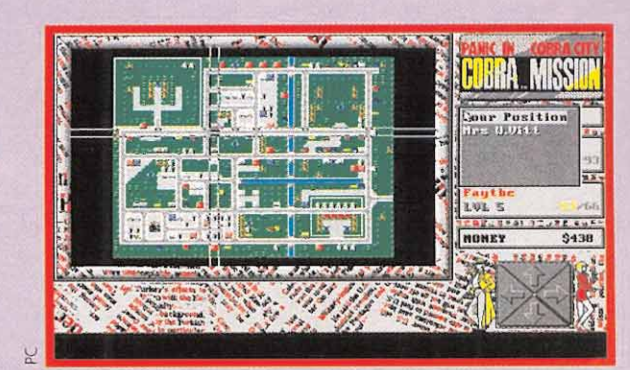
Avanzamos por el escenario de «Cobra Mission» en busca de nuestro objetivo femenino...



Y parece que lo hemos encontrado porque una joven posada sobre la cama necesita de nuestra ayuda.



Pero no sólo de mujeres se alimenta el hombre. También es necesaria la ayuda de informadores como este barbudo.



Esta es, en líneas generales, la disposición terrenal de «Cobra Mission». O por lo menos parte de la misma.

DE VUELTA AL HOGAR

Pero la "ficción real" de «Cobra Mission» gira entorno a la vida de un detective privado que, tras un largo periodo de tiempo, regresa a su tierra natal, la isla de Cobra situada al sur de Florida. Por lo visto y vivido, en dicha isla están desapareciendo sus habitantes femeninas de una forma muy misteriosa, sin dejar rastro alguno. Como es natural, las muchachas del lugar están aterrorizadas y transmiten su pánico al resto de la isla. El detective se pone manos a la obra, y lo primero que hace es ponerse en contacto con Faythe, joven que le llamó pidiéndole ayuda. Ésta le cuenta que un tal Kaiser parece ser el responsable de todo el embrollo y que, para colmo, sus secuaces se han hecho fuertes en muchas de las ciudades de la isla. Lealtad a muerte a Kaiser es lo único que tienen esos bestias en la cabeza, por lo que están dispuestos a hacer cualquier cosa por su amo.

Como las ciudades de la isla de Cobra son de dominio de Kaiser, nuestro principal cometido en «Cobra Mission» será ir investigando por completo las cinco ciu-





dades de que se compone el islote. Tendremos que rastrear cada edificio y no dejar que nada se nos pase de largo, aunque para esto dispondremos de la ayuda de una antigua compañera sentimental del detective privado.

MADE IN JAPAN

Lo que seguro no se nos pasa por alto es la belleza de las protagonistas de «Cobra Mission». Como decíamos al principio, son japonesas occidentalizadas, con cuerpos de "chicas Playboy". Cuando estemos totalmente inmersos en la investigación de las féminas desapariciones, en más de una ocasión nos asaltarán unas escenas muy calientes, que tienen como protagonistas las curvas antes citadas... El erotismo de estas secuencias sirve para "relajar" el ambiente y despejar nuestra mente de tanta tensión. Con todo, esta realización "made in Japan" advierte, al poco de cargarla en nuestro ordenador personal, del elevado tono de nuestros posibles hallazgos. Esto nos lleva a afirmar que en «Cobra Mission» la palabra machismo no está de más, sobre todo por la utilización del cuerpo femenino como instrumento de atracción. Aunque pensándolo detenidamente, esta clase de erotismo es parte de la idiosincrasia del "manga"; sin el mismo, no tendría mucho sentido. Y por esta razón, y aceptando las reglas "del juego", tampoco sería muy de extrañar que nuestras féminas se interesaran por «Cobra Mission».

La sencillez de los gráficos es la principal característica de las imágenes del programa, a lo que hay que añadir la simplicidad de las mismas –ya hemos contado que lo más complicado de «Cobra Mission» son sus mujeres...–. pero no por esto carecen de una buena combinación de colores y formas. La banda sonora también es muy colorista, consiguiendo ambientar casa escena a la perfección, si es que aún no estamos lo suficientemente "ambientados". Y como todo es muy simple en «Cobra Mission», el manejo del programa también lo es, a base de pequeños menús que aparecen automáticamente. Este sigue las mismas directrices de los juegos de Rol, aunque toma muchos elementos de otros géneros, con personajes que tienen puntos de impacto que se irán agotando en cada combate, al igual que se nos proporcionarán poco a poco puntos de experiencia por cada situación salvada con éxito.

Seguro que después de todo lo que os hemos sugerido, se os estará haciendo la boca agua... Pues tranquilos y relajados, que ya queda muy poco para poder disfrutar de «Cobra Mission». Mientras tanto, echad un vistazo a las pantallas que acompañan a este artículo.

E.R.F.



¡Goool, por la escuadra!

SENSIBLE SOCCER

Enfrentarnos a la versión PC de uno de los mejores juegos de fútbol de la historia, era una tarea complicada después de haber observado al Amiga en acción. Todo tipo de comparaciones eran inevitables. Y aunque las comparaciones siempre son odiosas, la verdad es que la gente de Sensible Software lo ha sabido hacer bastante bien para que el cambio de formato no suponga pérdida alguna de adicción y diversión.

- SENSIBLE SOFTWARE
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V.Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **Deportivo**

PC
Esta es la alineación que el equipo colchonero presenta esta tarde soleada en el Vicente Calderón...

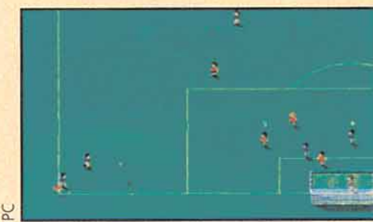
Poco hay que explicar sobre un juego de fútbol, y menos sobre este. Tras convertirse por méritos propios en el Megajuego de hace un par de números, nos encontramos entre nuestras manos con la versión PC. Y una terrible duda nos asaltó: ¿Habrían realizado una adaptación que llegase a la altura de la del ordenador de Commodore?

EL FÚTBOL NOS INVADIÓ DE NUEVO

Tras una breve instalación, la totalidad de las opciones seguían manteniéndose: edición de equipos, posibilidad de elegir varios terrenos de juego... Todo era igual. Comenzamos el enfrentamiento y comprobamos cómo los gráficos de los jugadores eran ligeramente mayores que los de Amiga. Mejor, pensamos, ya que así hasta sería más espectacular. Y cuando el balón se puso en movimiento estuvo a punto de darnos un infarto, por la rapidez con que rodaba.

DESPACITO Y BUENA LETRA

Nos decidimos por reducir la velocidad del procesador a la mitad. Hicimos los ajustes y comenzamos otra vez todo el proceso: elegir equipo, táctica, etc. El árbitro dio el pitido inicial y el juego empezó. Esta vez la cosa mejoró bastante. Se podía regatear más cómodamente, lanzar pases en profundidad, y rematar de cabeza espectacularmente. Pensábamos que todo se había resuelto y lanzamos un suspiro de alivio. Fue entonces cuando nos dimos cuenta de otro detalle fatal. En la modalidad de dos jugadores, uno de ellos tenía que controlar a sus hombres con el teclado. Esto, que no tiene mayor importancia, no es más que una simple anécdota pero, si te acostumbras a jugar con un joystick, como en Amiga, luego te resulta bastante pesado tener que hacerlo de otro modo. Sin embargo, «Sensible Soccer» seguía siendo tremendamente divertido.


PC
...y la bola sale disparada desde la esquina del campo, hacia el área pequeña...

NUESTRA OPINIÓN

Da lo mismo una versión que otra. Pero hay que achacarle ese par de fallos al PC: vais a disfrutar más del juego los poseedores de un procesador lento y, a nos ser que dispongáis de dos entradas de joystick en el ordenador, vais a lastimar vuestro teclado bastante. Por lo demás, adicción, jugabilidad, gráficos y, algo menos, la música, están a gran altura.

F.D.L.

¡Esto es fútbol y lo demás son auténticas gaitas! **89**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	90
SONIDO	75
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	85

¡Vaya par de gemelos!

LA MITAD OSCURA



PC
Es el mismísimo Stephen King el autor del relato que envuelve toda la trama de «La mitad oscura».



PC
En este programa siempre somos sospechosos de asesinato. No tenemos ni un momento de respiro.

Programas como «Elvira, Mistress of the Dark» y «Elvira: The Jaws of Cerberus», o «Waxworks», han inaugurado una nueva forma de diversión frente a la pantalla de los ordenadores. En ellos la sangre y el horror están a la orden del día. «The Dark Half» o si lo preferís, "La Mitad Oscura", basado en la novela del mismo nombre escrita por Stephen King, promete no quedarse atrás en estos aspectos.

- **CAPSTONE**
- Disponible: **PC**
- T.Gráfica:**VGA**
- **Aventura Gráfica**

Para aquellos de vosotros que no hayáis tenido la oportunidad de leer tan estupendo libro, vamos a contaros un poco su desarrollo. En ella se cuenta la vida de un escritor llamado Thad Beaumont, pero que por motivos comerciales se ha visto forzado a firmar sus obras con el pseudónimo de George Stark. No sabe muy bien por qué eligió este nombre, pero parecía que era algo innato a su persona. Como si de hace tiempo conviviera con él y formara parte de su ser.

EL ENTIERRO DE UN FANTASMA

Sin embargo, y ante las presiones por parte de otro escritor y competidor suyo, se ve obligado a revelar su verdadera identidad. En un acto solemne y lleno de connotaciones humorísticas, Thad "entierra" a George Stark.

Pero su sorpresa es grande cuando a la mañana siguiente, descubre que la tumba de George ha sido profanada, y unas misteriosas huellas de pisadas indican como si alguien hubiera salido del hoyo. Pero eso no puede ser. No habían enterrado a nadie, salvo el nombre... Sin duda hay alguien que está intentando involucrarle. Para más inri, unos misteriosos asesinatos se vienen sucediendo desde esa noche, y todos los indicios parecen apuntar a George Stark.

Además, en los últimos días ha venido sufriendo una serie de horribles pesadillas en las que recuerda a sus padres hablando sobre un supuesto hermano gemelo que murió al nacer. El asunto es feo y complicado, pero hay que hacer algo por resolver el enigma.

CLARO Y CONCISO

A partir de estos momentos empieza nuestra aventura. Controlando a Thad, tendremos que probar nuestra inocencia ante la policía, ya que desde un principio somos considerados como principal sospechoso. Habrá que tener especial cuidado con ellos, ya que el mínimo error puede costarnos pasar un largo tiempo en la "jaula". En la parte inferior de la pantalla se nos presenta un original menú con las distintas acciones que podemos realizar, en forma de máquina de escribir, y que según vayamos utilizando, se irán escribiendo en el papel, como si nosotros estuviéramos escribiendo la novela con nuestras obras. La forma de usar los verbos es la habitual,es decir, asociarlos con algún nombre para formar frases completas y con sentido. También disponemos de un inventario, en el que deberemos incluir todo aquello que vayamos encontrando por el camino, ya que nunca se sabe cuando puede sernos útil.

En lo que respecta al aspecto técnico del programa, cabe reseñar varios aspectos fundamentales. Uno, los gráficos están basados en la película inspirada a su vez en el mismo libro, con lo que la calidad alcanzada es bastante alta, y en especial los de algunas escenas animadas que aparecen de vez en cuando. Dos, los sonidos han sido digitalizados, y junto con la melodía, producen un ambiente apropiado al juego como solo los grandes magos del suspense saben hacerlo. Tres, el argumento no podía ser mejor. A pesar de no ser algo original, el hecho de que por fin podamos disfrutar en los ordenadores de una aventura del señor King, compensa cualquier falta de originalidad. Y cuatro, la adicción no tiene límites. Una vez que te enganchas al programa no hay nada ni nadie que sea capaz de despegarnos del monitor. Salvo tal vez otra aventura de Stephen King...

O.S.G.

El rey del terror moderno, por fin en nuestros ordenadores. **84**

ARGUMENTO	88
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	85
SONIDO	84
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	65

Recomendados

1 **DAY OF THE TENTACLE**
LUCASARTS (PC)

2 **SENSIBLE SOCCER**
SENSIBLE SOFTWARE (AMIGA, PC)

3 **PINBALL DREAMS**
21ST CENTURY (AMIGA, PC)

4 **PRINCE OF PERSIA 2**
BRODERBUND (PC)

5 **SPACE HULK**
GAMES WORKSHOP/ELECTRONIC ARTS (PC)

6 **ULTIMA VII**
ORIGIN (PC)

7 **THE 7th GUEST**
TRILOBYTE/VIRGIN (PC CD-ROM)

8 **COBRA MISSION**
MEGATECH (PC)

9 **FORMULA ONE GRAND PRIX**
MICROPROSE (AMIGA, PC)

10 **BUZZ ALDRIN´ S RACE INTO SPACE**
INTERPLAY (PC)

11 **CASTLE OF DR. BRAIN**
SIERRA (PC)

12 **STRIKE COMMANDER**
ORIGIN (PC)

13 **DISNEY´ S LA BELLA Y LA BESTIA**
DISNEY/INFOGRAMES (PC)

14 **FLASHBACK**
DELPHINE (PC, AMIGA)

15 **UNLIMITED ADVENTURES**
SSI (PC)

16 **LA MITAD OSCURA**
CAPSTONE (PC)

17 **X-WING**
LUCASARTS (PC)

18 **CHUCK ROCK 2**
CORE DESIGN (AMIGA)

19 **WAYNE´ S WORLD**
CAPSTONE (PC)

20 **LES MANLEY IN: LOST IN L.A.**
ACCOLADE (PC)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Tres eran tres...

GOBLIIINS

Hay personas que nacen con un sentido del humor tan desarrollado que sólo con mirarles a la cara te destornillas de risa. Tal es el caso de Asgard, Ignatius y Oups, habitantes de un pueblo perdido en los mapas de la humanidad. Juntos vivieron una gran aventura, de esas que se cuentan a los nietos al calor de una chimenea...


PC CD-ROM

Sí, sí, también estos pequeños seres se enfrentan a los dinosaurios y sus esqueletos. ¡Y de qué forma!


PC CD-ROM

Donde van dos, va un tercero. Estos tres amigos no pueden estar mucho tiempo separados.

- COKTEL VISION /TOMAHAWK
- Disponible: PC, AMIGA. PC CD-ROM
- V.Comentada: PC CD-ROM
- T.Gráficas: VGA
- Videoaventura

Hace unos cuantos meses salía a la calle un curioso programa que respondía al nombre de «Gobliiins». Nuestra misión en el mismo era muy peligrosa y complicada: un rey se había vuelto loco y tres de sus súbditos, los nombres antes citados, tenían que encontrar la solución a su real problema. Recorrieron mil tierras y cruzaron innumerables ríos antes de hallar lo que buscaban, pero al final lo encontraron. Esta jugosa historia tuvo su continuación en «Gobliiins 2», en la que Asgard, Ignatius y Oups siguieron sus andanzas por desconocidos lares.

SERES COMPLEMENTARIOS

En este «Gobliiins», cada uno de los tres personajillos sobre los que tomaremos control tienen sus propias habilidades, lo que significa que en cada acción a realizar tendremos que usar al personaje adecuado. Así, mientras Asgard es el forzudo del grupo, Ignatius es lo que podríamos llamar el mago y Oups el "manitas", ya que sabe usar a conciencia todos los objetos que encuentra. Para complicar más la misión, tendremos mucho cuidado con la barra de energía, que irá descendiendo si hacemos un incorrecto uso de los objetos, o si nos caemos desde mucha altura, o si nuestros personajes se asustan, les golpean, etc.

NUESTRA OPINIÓN

Como podéis comprobar, esta nueva versión de «Gobliiins» no incorpora ninguna novedad importante con respecto al anterior. En la caja que contiene este Compact Disc, lo primero que nos llama la atención es un recuadro en el que se nos indica que tanto voz, como texto e instrucciones están en castellano. ¡Qué bien! Un CD-ROM que hablará nuestro idioma. Pero grande fue la sorpresa al cargar el programa y comprobar que los gobliiins seguían hablando su idioma natal, que, si alguno conoce, no se puede descifrar ni con diccionario delante. La cosa tenía truco, pues en realidad sí que hay voces en español, lo que pasa es que éstas se encuentran entre medias de las fases. Bueno, algo es algo. Por lo demás, no cabe destacar mejoras en cuanto al resto de los aspectos, ya que siguen contando con la misma calidad de antaño.

O.S.G.

Las mejoras son escasas, pero sigue siendo muy adictivo. **89**

ORIGINALIDAD	77
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	76

Piz-Zapping

WAYNE´S WORLD

Las licencias de películas se están convirtiendo en uno de los temas preferidos de las casas de software, y la política de Capstone así lo refleja. Sus últimos títulos («An American Tail» y «Home Alone 2») siguen una clara tendencia hacia un género que cada día está más de moda.

- CAPSTONE
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA
- Aventura Gráfica

El argumento de «Wayne´s World» nos introduce en la piel de los dos protagonistas, Wayne y Garth, que tienen un programa de televisión pirata de lo más moderno. En éste responden llamadas de sus muchos fans, que les cuentan sus problemas y sueños. Una tarde se recibe en el estudio un comunicado que les advierte que su show será cancelado de la programación por falta de fondos. En concreto les hacen falta 50.000 dólares.

GRANDES REMEDIOS

Hay que pensar en algo para solucionar el problema y rápido, ya que tan solo tenemos tres días para efectuar el pago. Por fortuna, estos chicos están como un cencerro y no se les ha ocurrido otra cosa que hacer una pizza de una tonelada, cuyos beneficios serán suficientes para salvar la deuda. Pero no van a poder hacerlo solos; necesitarán de la ayuda de gente del pueblo que les eche una manita, cosa que no resultará muy difícil ya que cuentan con un gran número de admiradores. Lo que no sabemos es


PC

¡Una pizza gigante! Os imagináis cuantas raciones podríais tomaros antes de reventar...


El éxito de una película es lo que ha originado un programa tan divertido como «Wayne's World».

si estarán dispuestos a trabajar sin recibir nada a cambio... La acción se presenta en forma de aventura gráfica, en la que las acciones se representan por medio de iconos. Controlaremos a ambos personajes contando cada uno con su propio inventario. Mediante un sencillo sistema de apuntar y pinchar con el cursor tendremos acceso a todas las acciones a realizar.

NUESTRA OPINIÓN

«Wayne's World» posee un argumento que podría atraer a la mayoría, y en especial a aquellos que hubieran disfrutado de la exitosa película del mismo nombre. Sin embargo, posee ciertos aspectos que se podrían haber mejorado un tanto. Por ejemplo, el verbo que existe para salir de las habitaciones se ha denominado "usar" y no "ir" como sería más lógico. En lo que respecta al sonido, destacar su calidad, ya que a lo largo de la aventura oiremos unas bonitas melodías. Los gráficos tampoco se quedan atrás, pues el parecido entre los "protas" del filme y los del programa es notable. Sin embargo, los decorados se les podía haber añadido algún detalle más; resultan un tanto simples. La dificultad estriba en conseguir la ayuda de los habitantes de la ciudad, que obtendremos hablando con ellos o dándoles algún objeto. Y la adicción, se queda en cotas bastante intermedias. A los aficionados a las aventuras de Wayne y Garh, les encantará este programa y a los que no, puede que les resulte entretenido.

O.S.G.

Una aventura loca, en un mundo loco, con dos personajes locos. **73**

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	77
ADICCIÓN	75
SONIDO	80
DIFICULTAD	73
ANIMACIÓN	72

El bosque encantado

THE LEGEND OF KYRANDIA

Cuando las casas de software se plantean realizar una versión en CD-ROM de algún producto de éxito en diskette, lo primero que se preguntan es en qué pueden mejorar la anterior versión. Esto es algo a lo que no hace falta darle muchas vueltas, ya que el sonido es aquello que se puede "ampliar" con la ayuda de la calidad digital que sólo el CD-ROM proporciona.

- **VIRGIN GAMES/ WESTWOOD STUDIOS**
- Disponible: **AMIGA, PC, PC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Videoaventura**

«The Legend of Kyrandia» se planteó como una saga para contar los sucesos que se desarrollaron en el mundo encantado de Kyrandia. Un reino en el que el amor prevalecía sobre todas las cosas, gracias a que su rey creó un convenio con la Madre Naturaleza por el que los habitantes de la tierra vivirían por siempre en paz y armonía. Una enorme gema, la Kyragema, apareció entonces en el reino y fue entregada a los habitantes. La piedra poseía tanto poder que todo el mundo acudía a la misma para conseguir bienes. Pero un día, Malcolm, el bufón de la corte, asesinó al rey y la reina, encargados de velar por la seguridad de tan preciada piedra, y la robó. Aquí es donde todo empezó a complicarse, ya que Brandom, hijo de los reyes, prometió venganza...

NUESTRA OPINIÓN

La calidad de esta versión en CD-ROM no resaltar mucho con respecto a la de diskette. Lo único que se ha mejorado es el aspecto sonoro, ya que la melodía que nos acompañará a lo largo de nuestro caminar por Kyrandia y los efectos sonoros (entre los que se encuentran algunas voces de los protagonistas) tienen una calidad fuera de lo común. Por lo demás, tanto gráficos como movimientos siguen igual. Quizás quepa reseñar que el programa saldrá a la calle en su idioma original, el inglés, aunque podremos elegir también entre italiano y alemán.

Sin embargo, y por mucho que nos pese decirlo, este juego sigue sin aprovechar al máximo las posibilidades que brinda este formato: se han limitado a hacer un "remake" del primero, añadiéndole sólo las mejoras sonoras. Por último, debemos destacar que el equipo necesario para que esta pequeña maravilla funcione, es un 386 o superior, con 640 K de RAM y una unidad de CD-ROM, lógicamente...

O.S.G.


La venganza es lo único que mueve al joven príncipe.


En la tierra de Kyrandia todo puede ocurrir por sorpresa.

Muy adictivo, pero no se saca buen partido del CD-ROM. **90**

ORIGINALIDAD	76
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	91
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	81

DAY OF
MANIA

La humanidad está en peligro. Claro que, ¿en qué momento no lo ha estado? Cuando no eran unos monstruos procedentes de otra dimensión, le tocaba el turno a la invasión alienigena que pretendía destruir el planeta enterito. Pero la hora de la venganza ha llegado para una raza que surgió de las locas maquinaciones de una mente trastornada. Los tentáculos se quieren apoderar de la tierra, y sus ataques son..., mortalmente divertidos.

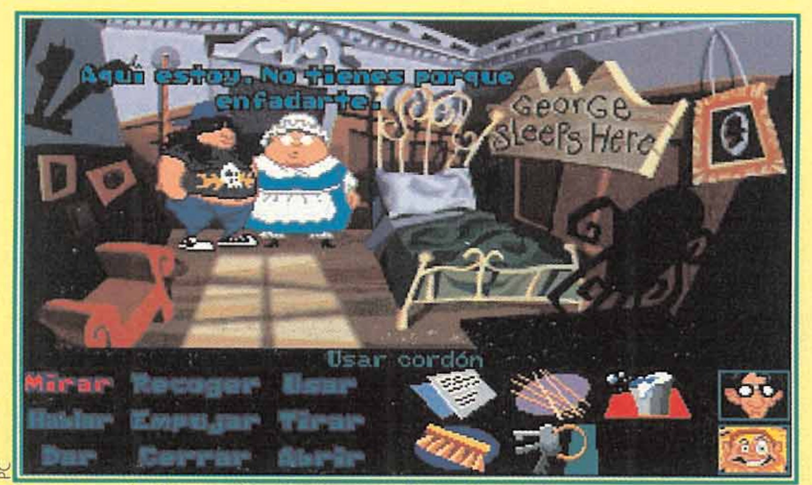
- **LUCASARTS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Aventura Gráfica**

En LucasArts están como un cencerro. Sí, absolutamente locos, como regaderas. Y no penséis que estamos intentando burlarnos o ridiculizar a los chicos de Lucas que, por otro lado, suponemos que deben ser cantidad de majos. Lo decimos porque una cosa es tener buenas ideas, ser originales y realizar unos programas divertidos y graciosos, y otra muy distinta ser los dueños de una imaginación desbordante, pensar en cosas absolutamente demenciales, hilarantes y que encima, te pueden provocar un ataque de risa del que no te recuperes en varias semanas. Pero estos muchachos son así y no hay quien los cambie, para fortuna y enhorabuena –todo hay que decirlo– de los miles y miles de aficionados a las aventuras gráficas de calidad.

Una vez lanzados unos cuantos miles de alabanzas –y eso que no pretendemos hacer la pelota a nadie– sería cuando menos lógico que dijéramos de qué estamos hablando. Ya sabemos que un buen titular vale más que mil palabras pero como siempre existe algún despistado, por si no os habéis fijado lo suficiente en el que acompaña a estas líneas os vamos a proponer que hagáis un pequeño esfuerzo de memoria y que retrocedáis en el tiempo hasta el año 1988, más o menos.



Bernard es el "alma mater" de los protagonistas de «Maniac Mansion 2». Científico por vocación, despistado por naturaleza y bastante más inocente de lo que él cree.



La mejor solución que el Dr. Fred encontró para frenar al tentáculo púrpura era viajar hacia atrás en el tiempo antes de que la mutuación que sufrió se llevara a cabo.

DE VUELTA AL PASADO

El final de la década ya se encontraba próximo. Los ordenadores de dieciséis bits se estaban comiendo el mercado de los videojuegos a pasos agigantados y firmes. De repente, sin que nadie se lo esperase, una bomba aterrizó en medio de los PCs, Amigas y demás fauna informática. Una bomba o, mejor dicho, un meteorito. Un meteorito que cayó junto a una destartalada casa, cuya silueta se recortaba siniestra contra el claro resplandor de la luna de agosto. El pobre Dr. Fred, cabeza de familia de los Edison e inventor de trastos inútiles que quedarían muy bien en un museo dedicado a los desastres, superó su miedo iniciall llevado por su innato sentido de científico loco, y se dedicó como un ídem a investigar tan extraño suceso. Mal hecho. Su ya poco cuerdo cerebro acabó por desquiciarse del todo influido por el malvado e inesperado visitante. El resto ya es historia. La historia de «Maniac Mansion». Y está a punto de repetirse con peores consecuencias, si ello es posible.

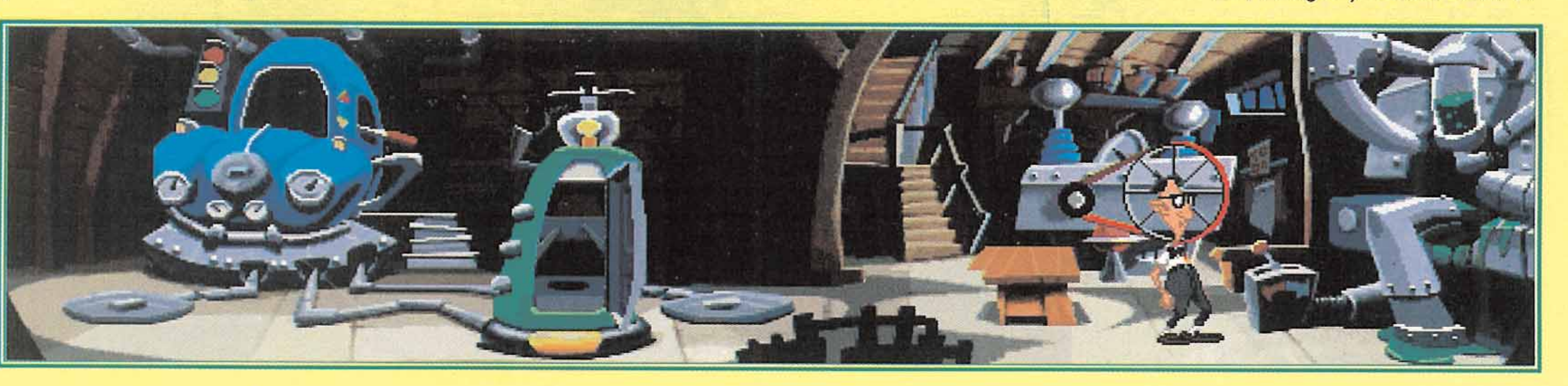
TENTÁCULOS AL PODER

Los tiempos han cambiado, y pese a que el Dr. Fred sigue estando tan loco como antes, al igual que el resto de su familia...

-Oiga, joven. Un poco de respeto o acabará hecho fosfatina en mi Cien-o-Mática.

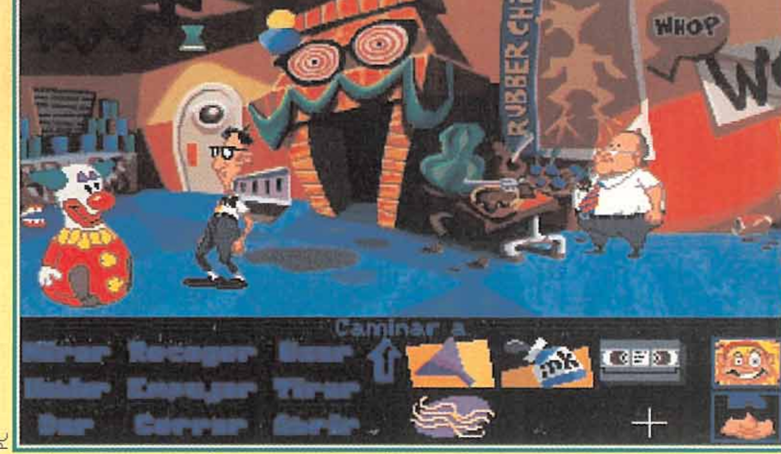
-Perdone doctor chalad..., esto, Dr. Edison. Era sólo en tono cariñoso.

Perdonad. Quizá deberíamos hablar un poco más bajito para que ciertos sujetos que nos andan vigilando no se enteren de lo que



THE TENTACLE
C M A N S I O N 2





Todos los actos que los protagonistas de «Maniac Manison 2» realicen en el pasado influyen fuertemente en su presente y en su futuro.

decimos. Pues bien, continuando con la historia...

-Disculpe señor, ¿no habrá visto por casualidad a un tentáculo mutante de color púrpura que intenta conquistar el mundo? Es así de alto y tiene unas ventosas muy características. Le gusta empujar viejecitas por las escaleras y disfruta haciendo barbaridades...

-No, no. Lo siento mucho, mucho Bernard.

Bernard es el "alma mater" del grupo de personajes protagonistas de «Maniac Mansion 2». Científico por vocación, despistado por naturaleza y bastante más inocente de lo que él cree. La noticia de la mutación del tentáculo púrpura en un genio loco, le ha llevado hasta la mansión de los Edison, ya que el doctor amenazaba con matar a sus dos queridas y, en otro tiempo amadas mascotas.

Verde, el compañero del delirante tentáculo malvado, pidió socorro a su viejo amigo Bernard ante la que se le venía encima. Y Bernard pidió ayuda a Laverne, la chica más estrafalaria del mundo, perpetuamente angustiada por los exámenes, y a...

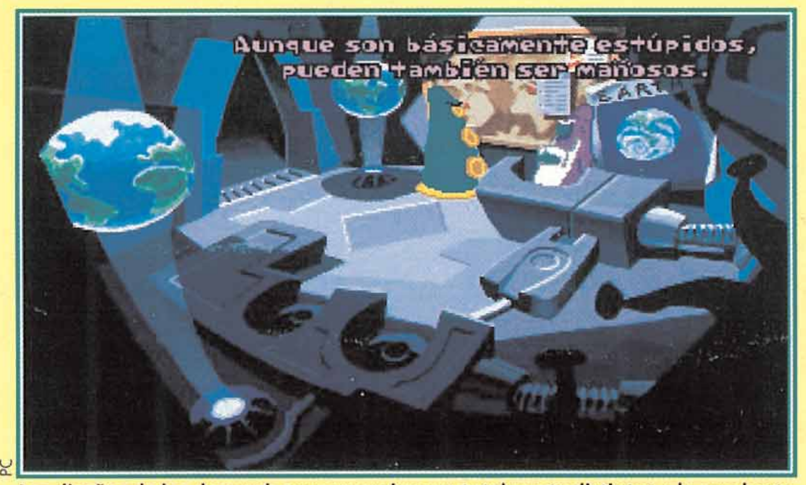
-Oye, colega, ¿tú de qué vas, hablando sólo y como alelado?

-(Vaya, parece que hoy todo el mundo quiere intervenir) Mira Hoagie, no quisiera ser descortés, pero estoy charlando con unos amigos y nos gustaría que...

-¡Huuuy, el fino! Vale colega, tranqui. Ya me abro. Por cierto, ¿no habrás visto un hamster bastante asustado corriendo por ahí? Tiene una cabeza que quedaría preciosa en mi llavero.

-No. Lo siento, pero no. Gracias por dejarnos seguir, Hoagie. Mil gracias... (¿será bestia?)

Decíamos que Bernard pidió ayuda a Laverne y a, bueno, a esa especie de rockero pasota y algo asilvestrado que acaba de interrumpirnos. Hoagie en el fondo es un pedazo de pan, pero muy, muy en el fondo. Entre los tres, intentarán detener a Púrpura y salvar, como es el deber de los protagonistas de un juego, a la amenazada especia humana. Pero los líos no han hecho más que comenzar.



Los diseños de los decorados y personajes son totalmente distintos a lo que hasta ahora venía produciendo en la factoría Lucas.

VIAJE CON NOSOTROS

Ea mejor solución que el Dr. Fred encontró para frenar al tentáculo púrpura era viajar hacia atrás en el tiempo antes de que la mutación que sufrió se llevara a cabo. Pero claro, el debía controlar la máquina espaciotemporal, invención suya, que llevaría a..., exacto, a nuestros tres amigos al pasado. Sin embargo, al no tomar la simple precuación de haberla probado antes, no habría ocurrido lo que ocurrió.

-¡Eso fue un accidente, joven! Mi diseño es perfecto.

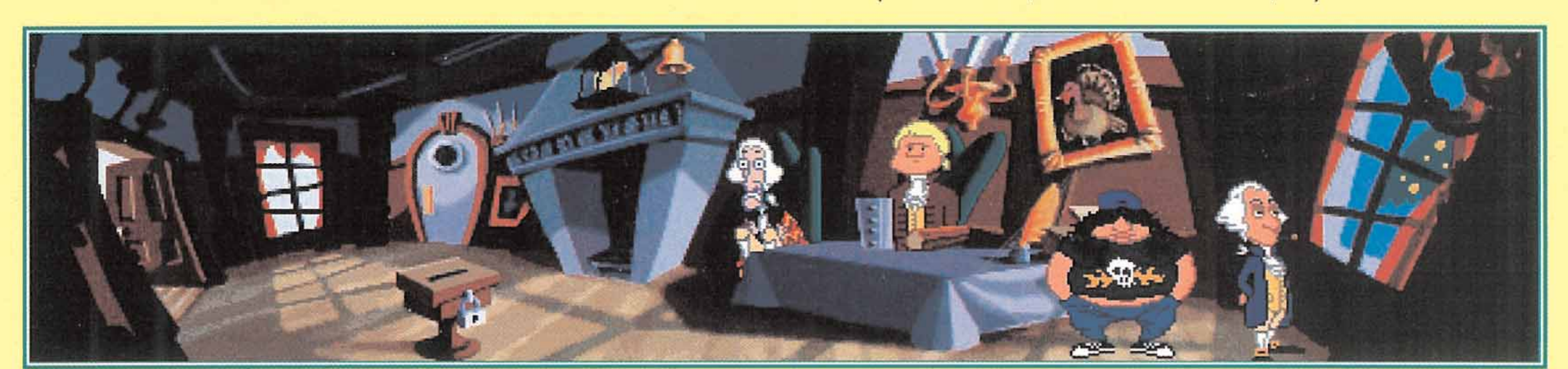
-Sí, sí, claro...

En fin, que la mala fortuna y la esquizofrenia galopante del amigo Fred Edison, provocó que Laverne apareciera doscientos años en el futuro, Hoagie doscientos en el pasado, y Bernard se quedara en el sitio. No, bueno, queremos decir en el presente, no que estirara la pata.

Y aquí estamos nosotros, controlando a los tres personajes simultáneamente, haciendo que sus acciones, que pueden ser tan peregrinas como se os puedan pasar por la mente, procuren no alterar demasiado la Historia, e intentando evitar al hombre un futuro en el que se verá reducido a la triste condición de mascota de esos viscosos tentáculos del demonio.

-¡Oh!, lo siento, Verde. Eso no iba por ti.

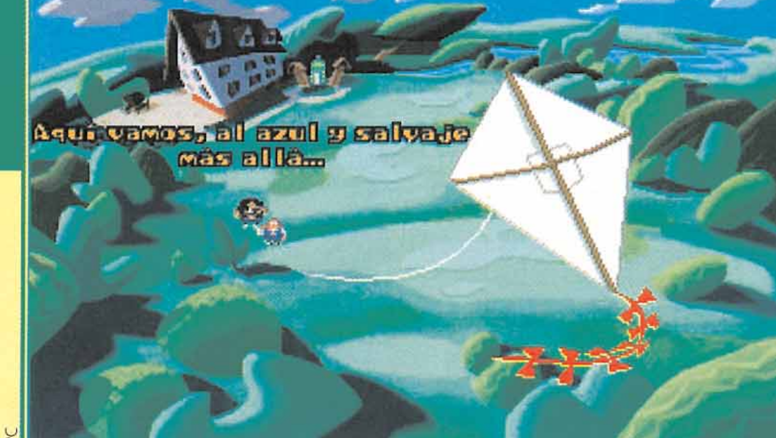
-No, si yo lo entiendo. Si es



DAY OF THE TENTACLE



PC



PC

La dificultad del juego es alta, muy alta. Pero tranquilos, porque no llega a cotas demenciales, aunque todo depende de la imaginación que le echemos al asunto.

triste ser un tentáculo, y más si la gente no comprende la penosa cruz que arrastro desde lo de Púrpura y...

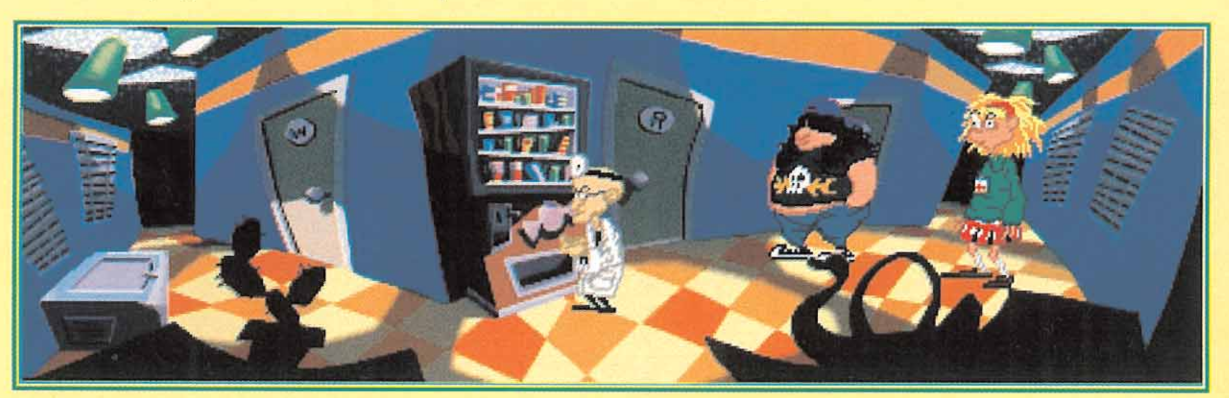
-(¡Huy, madre. Cómo está el patio!) Vamos hombre, digo tentáculo, digo... Bueno, que tampoco hay que tomarse las cosas tan a la tremenda. Hala, hala, anímate un poquillo.

"Disculpe señor, ¿no habrá visto un tentáculo mutante de color púrpura que intenta conquistar el mundo?".

LA MANSIÓN DE LA RISA

«Day of the Tentacle» es la aventura gráfica más increíble que hemos podido ver jamás. No sólo por el alucinante argumento que la da vida, sino por todo lo que se refiere a calidad, técnica, adicción, etc. Se ha continuado en la línea típica de Lucas, en cuanto al control, haciendo uso del archiconocido "Scuumm", y la necesidad de manejar a varios personajes al mismo tiempo, como en «Maniac Mansion». Pero nada más. El resto es tan simple como una innovación tras otra, siempre hacia mejor. Como por ejemplo, que los actos que uno de los protagonistas realicen en el pasado, influye –¡y de que modo!– en el futuro o el presente. Pero también tenemos la oportunidad de convivir en directo con grandes prohombres de la Historia como Washington, Franklin, Jefferson, etc. Casi nada, vamos.

Las animaciones son geniales. Como si de una película de dibujos animados se tratara, la trepidante presentación no hace más que confirmar esa teoría de algunos directores de cine de que un film debe comenzar con un terremoto y, a partir de ese momento, ir "in crescendo".



En cuanto a la calidad gráfica, decir soberbio sería quedarse corto. Los diseños de los decorados y personajes son algo distinto a lo que hasta ahora venía produciendo Lucas. Parece como si la famosa película «El Gabinete del Dr. Caligari» se hubiese trasladado a nuestros monitores. Una escenografía demencial, extraña y fascinante. Auténtico trabajo de artista.

El apartado sonoro no se queda atrás, con una banda original que, en una Sound Blaster, es capaz de atronar nuestros oídos con unos efectos cuidadísimos y, ¡tachán!, voces digitalizadas. Sí, Bernard, Hoagie, Laverne, el Dr. Fred, y hasta los tentáculos, hablan.

La dificultad es alta. Muy alta. Pero no llega a niveles demenciales, aunque todo depende de la imaginación que le echemos al asunto, claro.

Podríamos seguir contando y contando excelencias del programa hasta que nos dieran las tantas. Pero como lo mejor será que lo veáis en persona, os dejaremos a vosotros el resto de la opinión. Aquí, tan sólo podemos decir que nos ha dejado con la boca abierta. Y es que cuando LucasArts se pone, no hay quien los pare.

-Perdón, ¿alguien sabe dónde está el lavabo?

-Vamos, Laverne, vamos. Que tienes que viajar al futuro. ¡Ay, estos personajes de videojuego..!

F.D.L.

94

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	95
SONIDO	94
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	92



Sería difícil decantarse por algo en concreto. Pero sin duda algo muy destacable es el sentido del humor de todo el juego.



Más difícil aún es encontrar algo que no esté bien hecho en el programa. Dejémoslo en el aire y si encontráis cualquier cosa nos lo decís.

SPACE

PATRULLEROS DEL ESPACIO

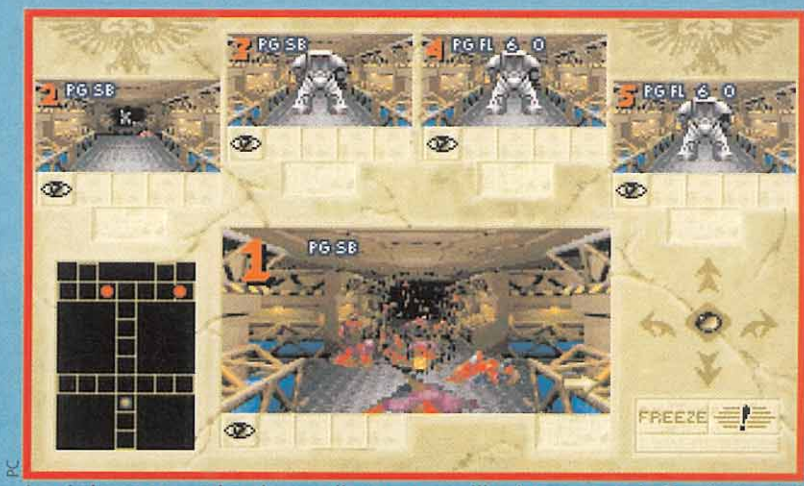
Bienvenidos a una nueva manifestación del eterno enfrentamiento entre el bien y el mal. Esta vez, se instrumenta en el espacio. Los buenos son el cuerpo de marines llamados Terminators y los malos, unos aliens de terrorífica pinta que responden a la denominación de Genestealers.



«Space Hulk» es, como se puede ver en esta pantalla, la lucha entre las fuerzas del bien y del mal, del cielo y del infierno.



Estamos en el futuro; las escuadras de Terminators son los nuevos patrulleros del espacio y llevan un milenio en tan noble actividad.



Las órdenes se pueden dar, mediante un sencillo sistema, a cada Terminator del grupo para que las cumplan simultáneamente.

- **GAMES WORKSHOP ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Estrategia/Rol**

Estamos en el futuro: las escuadras de Terminators son los nuevos patrulleros del espacio, y llevan un milenio en tan noble actividad. Son una especie de nuevos caballeros templarios, y forman una orden de luchadores unidos por el honor y la defensa de la vida. No son simples soldados, se llaman entre ellos Hermanos y son la élite de los marines espaciales.

Sus más temibles rivales son los Genestealers. Dichos especímenes se esconden en las grandes naves espaciales que hay abandonadas en el vacío, donde son amos y señores. Sus características son terribles: sus garras pueden atravesar el acero como mantequilla y su dura piel resiste las balas. Además, son astutos y rápidos. Habitan en las citadas naves –las Space Hulk que titulan el programa– esperando ser capturados en el campo gravitatorio de un planeta, para hacerse con su control.

Los Terminators deben invadir estas naves para su purificación, tan pronto como alguna aparece con riesgo de presencias alienígenas. Este es precisamente nuestro objetivo: hacernos cargo de una patrulla de Terminators e invadir nave tras nave para facilitar la supervivencia de la raza humana.

ENTRAMOS EN AMBIENTE

Nos encontramos ante un juego de estrategia, con fuertes elementos de acción y suspense, e incluso caracteres de JDR. Desde la excelente presentación, tanto a nivel gráfico como sonoro, entramos en ambiente y comprendemos lo que son los Terminator y sus enemigos.

El menú que a continuación se muestra nos permite elegir entre tres tipos diferentes de misiones. Dos de esos grupos pueden ser calificados como fases de entrenamiento, mientras que el otro, Deathwing, es el propio juego. En él un argumento muy interesante se descompone en pequeñas misiones a cumplir.

Dominar los controles requiere cierto tiempo, pero contamos con un "Tutorial" donde ir aprendiendo su manejo de forma divertida y simple.

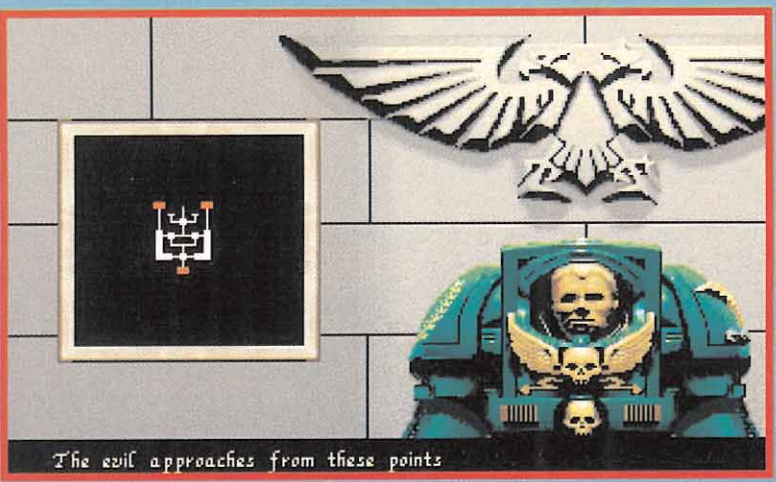
En las primeras misiones nos limitamos simplemente a desplazarnos por el laberinto. Sin embargo, desde la primera escena comenzamos a sentir esa inquietante sensación que produce saber que un Genestealer puede cogernos por la espalda, ¡y eso que no hay!

Al comienzo de cada misión, un superior nos describe nuestro objetivo con voces digitalizadas, con giros y expresiones típicas de la hermandad que forman los Terminator. Tras esto, nos ponemos en marcha, decidiendo previamente cuántos Terminators controlamos, entre uno y diez. Por suerte, podemos dar comandos por separado a cada miembro del grupo; de esta forma, todos ellos cumplen una tarea y se puede plantear una estrategia.

¿Qué puede hacer un Terminator? Pues poca cosa, pero suficiente. Puede moverse, girar, disparar y cerrar o abrir puertas. Además, se puede poner en modo Overview o no. Si tenemos este modo activo los Terminators vigilan que no se acerquen Genestealers y si lo hacen, al menos, intentan acribillarlos. Esta opción permite poner a un Terminator con el arma adecuada a cubrir un pasillo.

Las órdenes se pueden dar, mediante un sencillo sistema, a cada Terminator del grupo, para que las cumplan simultáneamente, o bien controlar nosotros directamente uno de ellos. En general, este sistema está pensado para permitir al jugador centrarse en la estrategia y no en el manejo, y lo consigue plenamente.

HULK



PC

Nos encontramos ante un juego de estrategia, con fuertes elementos de acción y suspense, e incluso caracteres de JDR.



PC

«Space Hulk» ha resultado ser una agradable sorpresa, pues todos sus apartados son excelentes y contribuye a recrear una ambientación perfecta.

CUESTIÓN DE PUNTOS DE VISTA

La visión de la nave puede ser tridimensional o en plano estratégico. En la primera perspectiva, tenemos el punto de vista de cinco Terminator en primera persona, –como en «Eye of the Beholder»–. Aquí podremos contemplar en glorioso colorido como un Genestealer se acerca a nuestros soldados y los desgarra salvajemente, si no hemos planteado la estrategia correcta o le ha fallado su arma. Por supuesto, también le acompañará algún grito de dolor. Luego hablamos del sonido.

En el plano estratégico observamos el territorio desde arriba y podemos dar las órdenes a nuestros subordinados. Se introduce un concepto nuevo de gran originalidad: el Freeze Time. Quiere esto decir que podemos hacer pausas en tiempo real (por ejemplo, para ver cómo está la situación o dar nuevos comandos), pero sólo tenemos unos instantes de pausa, transcurridos los cuales todo empieza a moverse de nuevo. Cuando estamos en tiempo real, el Freeze Time sube.

Los Terminators pueden usar distintas armas, cada una con sus propias características, lo cual también influye a la hora de decidir la mejor estrategia en cada misión. Por suerte, no hay cientos de armas que luego se reducen a dos pero te vuelven loco por el camino. Hay ocho, cinco para combate cercano y tres para más rango, y todas con características bien diferenciadas.

En algunas misiones tanto las armas como la escuadra están predeterminadas, mientras que en otras será preciso elegirlas como parte de la estrategia.

NUESTRA OPINIÓN

«Space Hulk» ha resultado ser una agradable sorpresa, pues todos sus apartados son excelentes y contribuyen a recrear una ambientación perfecta; sin duda uno de los aspectos más relevantes del programa.

Los gráficos son muy buenos, tanto en los escenarios, como en los personajes, monstruos (si bien sólo hay un tipo) y Terminators. El movimiento también es de calidad.

El sonido es excelente, fuera de lo normal, y útil. La melodía de presentación es muy adecuada, y lo mismo los gritos que se escuchan durante la misión. El sonido resulta, de nuevo, un componente vital en la ambientación. La mayoría son voces digitalizadas de los miembros del grupo. Aparte del ya citado grito de muerte –doy fe de que os pondrá con el corazón en un puño, os precipitaréis como locos a ver quién ha causado baja, pues por ese punto se empezarán a colar enemigos y seguramente den al traste con la misión–, hay otros gritos espeluznantes, como cuando matan a un alien en combate cuerpo a cuerpo, o cuando se les atasca el arma.

«Space Hulk» además es un juego muy adictivo, lo cual es bastante significativo tratándose de un programa de estrategia. Las misiones no son largas, no hay que grabarlas, y todos los demás aspectos contribuyen a que apetezca intentar de nuevo derrotar a los enemigos. También tiene muchos elementos originales, de los cuales el más destacado es el ya citado de Freeze Time, que es la primera vez que aparece en un juego. La parte estratégica está del mismo modo muy lograda. Poder cubrir pasillos mientras tus compañeros avanzan es un concepto muy realista que hace que sientas que te encuentras allí.

En cuanto a la dificultad, es perfectamente gradual, por lo que supone un reto cualquier nueva misión. Y, por supuesto, la ambientación es perfecta y el sufrimiento mientras exploras es inevitable: nunca se sabe si un Genestealer ha quebrado tus líneas y está a punto de cogerte por la espalda. Además, los enemigos son inteligentes, y se dedican a esperarte en las esquinas (que apenas puedes cubrir) o incluso a ponerte nervioso cruzando ante tu línea de fuego.

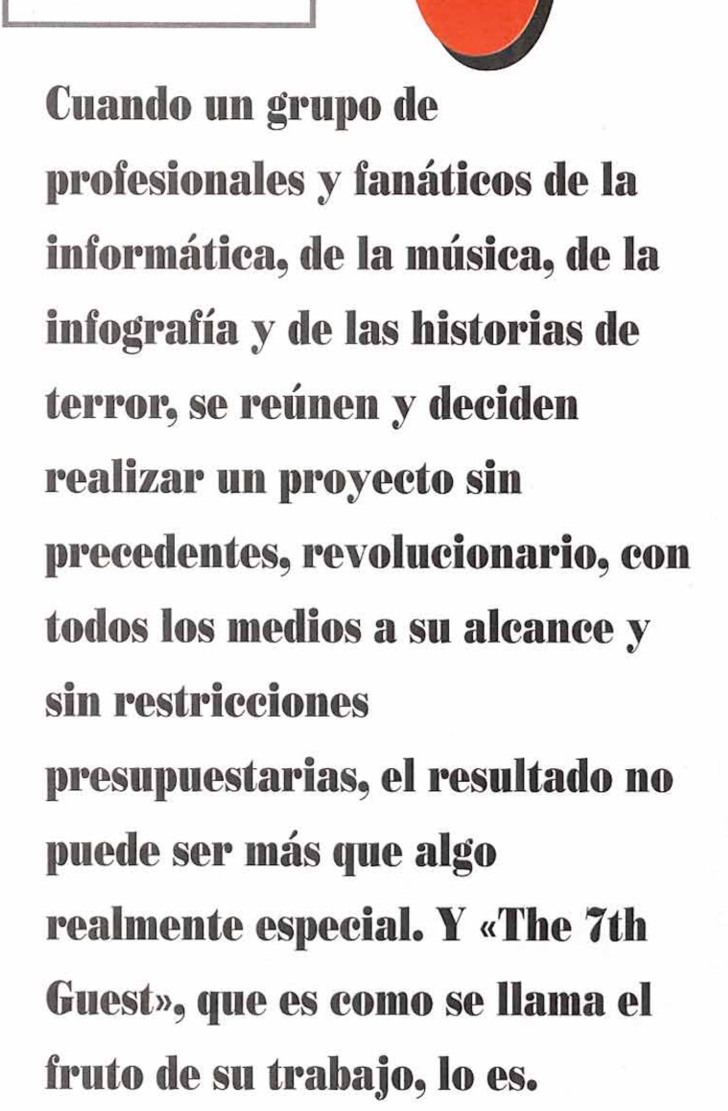
La conclusión es evidente: «Space Hulk» ofrece elementos de estrategia al jugador que quiere acción, y exige acción al que se limita a la estrategia, pero en tan justa medida que es un juego excelente que no te debes perder.

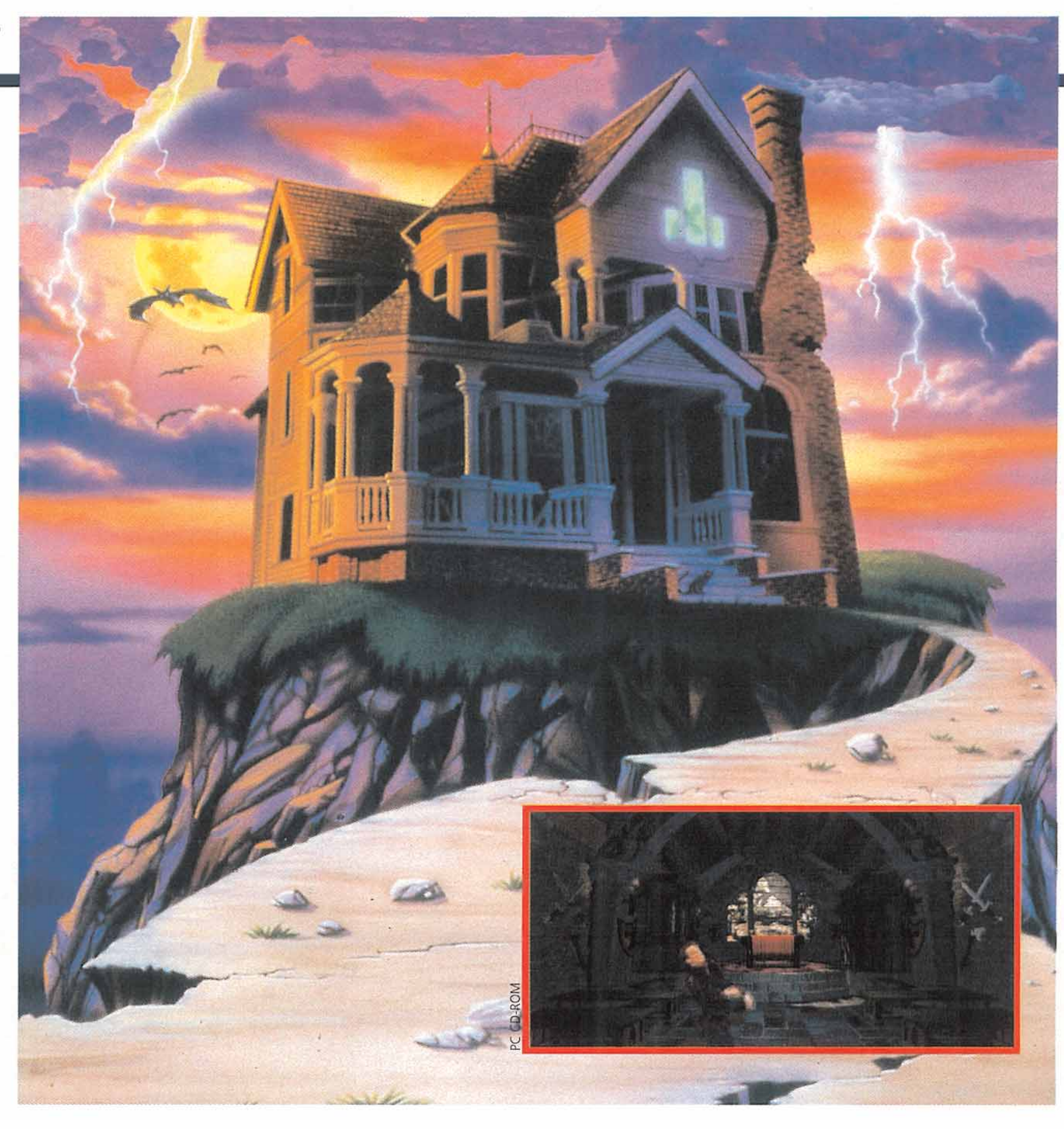
F.H.G.

Se trata de una muy agradable sorpresa dentro del mundo del Rol. **91**

ORIGINALIDAD	92
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	97
SONIDO	96
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	87

THE 7th GUEST

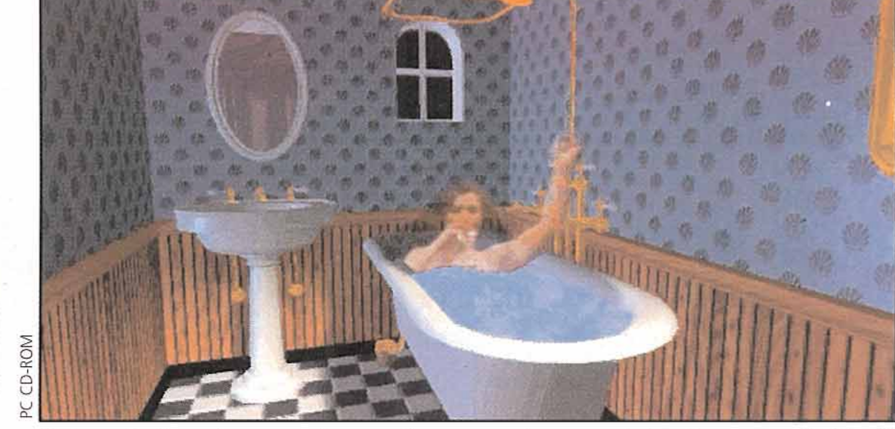




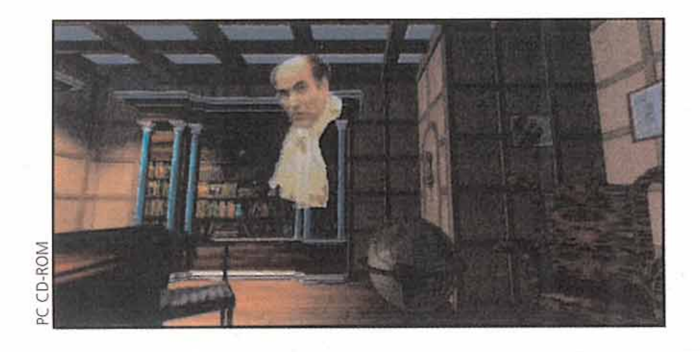
Cuando un grupo de profesionales y fanáticos de la informática, de la música, de la infografía y de las historias de terror, se reúnen y deciden realizar un proyecto sin precedentes, revolucionario, con todos los medios a su alcance y sin restricciones presupuestarias, el resultado no puede ser más que algo realmente especial. Y «The 7th Guest», que es como se llama el fruto de su trabajo, lo es.

Toda una experiencia

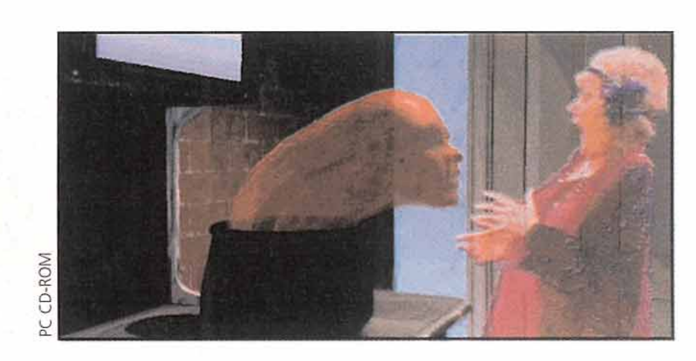




Visiones fantasmales nos asaltan a cada paso que damos por la tenebrosa mansión Stauf. Sin embargo, por mucho que intentemos comunicarnos con ellos, seremos ignorados.

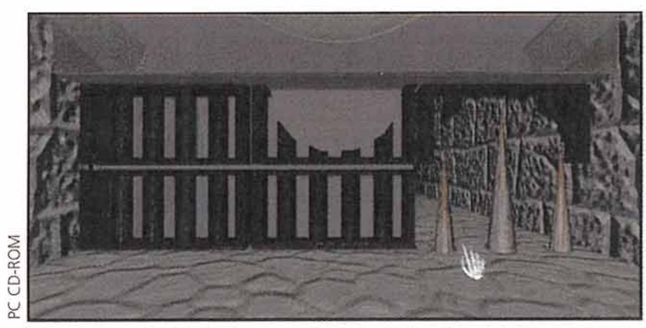

PC CD-ROM


PC CD-ROM

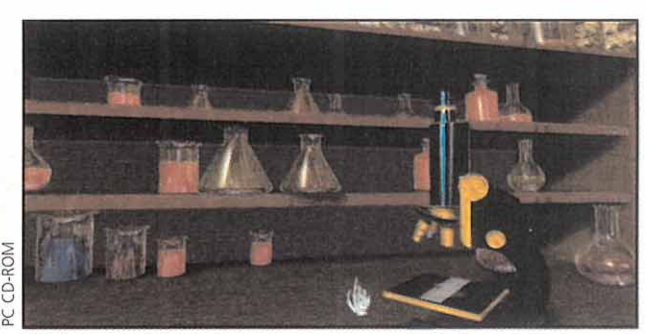

PC CD-ROM


PC CD-ROM

Resolver cualquiera de los muchos enigmas y puzzles que se encuentran repartidos por la casa, nos conducirá, inevitablemente, a magníficas y alucinantes animaciones como esta.


PC CD-ROM

¡Cuidado, que nos pinchamos! Bueno, con algo de lógica no habrá obstáculo que se nos resista. Hasta el más punzante, y no estamos hablando en un sentido metafórico...


PC CD-ROM

En cualquier sitio se puede encontrar alguna de las pruebas que Henry Stauf dejó preparadas en su mansión. Incluso en el interior de un inocente microscopio. ¿Una miradita?

TRILOBYTE/VIRGIN GAMES
Disponible: **PC CD-ROM**
T. Gráficas: **VGA/SVGA**
VIDEOAVENTURA

Baste tan sólo decir que esa ilusión y esfuerzo se han traducido al final en dos CD-ROM que contienen la friolera de 1200 Megabytes de datos. Como comprenderéis, esa impresionante cifra da para mucho. Y más que mucho es lo que hemos encontrado. Porque «The 7th Guest» sobrepasa lo que todos entendemos por un juego de ordenador, en todos y cada uno de sus aspectos. Desde los gráficos (increíbles) hasta el argumento (un auténtico guión de película) pasando por los movimientos (de quitar la respiración).

Pero es que además resulta que no es un juego. En palabras de David Luehmann, el director de todo el proyecto, el programa se podría definir más como un «drama interactivo» que como un juego propiamente dicho. Si con esta introducción os habéis quedado un poco "intrigados", esperad a que nos sumerjamos a continuación de lleno en este fenómeno de la informática de entretenimiento. Vamos a vivir juntos los misterios que se encierran en estos dos pequeños, fríos y brillantes discos compactos.

LAS PRIMERAS SORPRESAS

Con temblorosas manos y corazón latiente nos disponemos a introducir el primer CD en el caddy y luego en nuestro lector de CD-ROM. Eso sí, antes deberemos tener disponibles o haber dejado libres 10Mb de espacio en nuestro disco duro, que también van a ser utilizados por el programa. Y nuestro corazón parece que se va a negar a resistir tanta tensión cuando recorremos el teclado con la intención de dar las órdenes necesarias a nuestro ordenador para que el programa copie algunos ficheros en el disco duro y así quedar instalado y dispuesto para su ejecución.

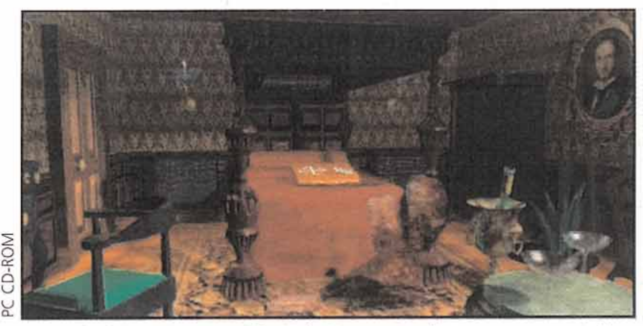
Cuando finalmente pulsamos las tres teclas que conforman «t7g» y «Enter», ya no estamos en este mundo, sino metidos en una pantalla SuperVGA dispuestos a presenciar la introducción del juego. Empieza la historia. Empieza el asombro.

LA HISTORIA DE UN DEMENTE.

Para ponernos en situación, el juego nos ofrece la posibilidad de presenciar una increíble introducción en forma de libro con imágenes de video y voces digitalizadas. Desde la primera página podemos observar la siniestra figura de Henry Stauf, personaje entorno al cual gira todo el argumento. Henry es un loco demente cuya percepción de la realidad está tan distorsionada como las alucinaciones que le asaltan a cada momento. Se dedica a robar, beber y a ser víctima de su propia desgracia.

Las páginas del libro van pasando una tras de otra, mientras nosotros seguimos observando atónitos los acontecimientos. Podemos ver ahora como un día Henry tiene otra alucinación, en la que se le presenta una extraña muñeca que, de repente adquiere consistencia haciéndose material y cayendo en sus manos. La muñeca despierta la admiración de cuantos la ven y el deseo de poseer una igual. Por eso Henry empieza a dedicarse a la fabricación artesana de réplicas del juguete, ante la inusitada impaciencia de los niños del pueblo. La historia sigue con el éxito de Henry en la venta de juguetes. Pero otra página más del libro y presenciamos cómo el oscuro personaje es de nuevo víctima de otra extraña alucinación en la que los puzzles y los juegos de inteligencia son los protagonistas. Junto a esta visión, otra. Una enorme y oscura mansión situada en lo alto de una colina.

En medio de una constante ensoñación, el libro nos muestra cómo la gran mansión cobra forma y Henry Stauf, física y psíquicamente trastornado se introduce en ella como quien traspasa los umbrales de la realidad. Un poco más tarde asistimos estupefactos a la muerte de multitud de pequeños que compraron los enigmáticos juguetes de Henry.


PC CD-ROM

Cuando jugamos con «The 7th Guest», todos nuestros sentidos son golpeados una y otra vez por impactantes escenas.


PC CD-ROM

La increíble calidad gráfica del juego es uno de sus principales atractivos. Esto es algo que no se ve todos los días.


PC CD-ROM

Recordad que estamos en una casa encantada. No os extrañéis de ver volar cualquier objeto, por pesado que parezca.

LLEGAN LOS INVITADOS

El libro concluye su historia y vemos ahora como hubo un tiempo en que seis personas fueron invitadas a la siniestra mansión atraídas por la promesa del loco de proporcionarles a cada uno aquello que más deseaban en su interior. Pero los seis invitados no vieron a Henry. Sólo permanecieron en la casa el tiempo suficiente como para entrar a formar parte de un diabólico juego de intrigas, puzzles y sospechas en el que algunos perdieron la vida y otros enloquecieron ante los extraños acontecimientos que presenciaron entre sus paredes.

Pero ahora somos nosotros los que nos hallamos entre los muros de la mansión. Y la visión de la casa es realmente impresionante. Pero más increíble aún es la visión de los fantasmas de los invitados que en otro tiempo fueron reunidos allí. Ellos no pueden vernos. No pueden oirnos. Nos movemos por todas las estancias presenciando sucesos ocurridos hace mucho tiempo, y ni siquiera nosotros sabemos quiénes somos. Sólo sabemos que ante nosotros se encuentran multitud de rompecabezas y juegos de inteligencia, y algo nos dice que no saldremos de allí hasta que los hayamos resuelto.

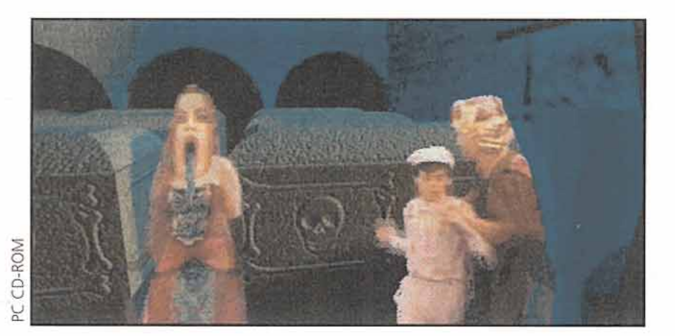
Alcanzamos a percibir que la presencia de Henry está en todas partes. Oímos su sardónica risa y sentimos su impaciencia cuando nos acercamos a cualquiera de los juegos que él ha ideado y dispuesto por todas las habitaciones.

ENCERRADOS EN LA MANSIÓN

A estas alturas, os lo podemos asegurar, nuestra capacidad de asombro parece haber llegado a un límite. Nos hallamos inmersos en un mundo aparte. Un mundo formado por extrañas visiones que nos asaltan de tanto en tanto intentando hacernos comprender lo que ocurrió en esa casa hace tiempo. Y a la vez, somos testigos de numerosos fenómenos paranormales: esqueletos que cobran vida para tocar un viejo órgano, platos y cubiertos que flotan en el aire, sólidos cuadros atravesados y distorsionados por manos que surgen de su interior, aterradores gritos que surgen de las habitaciones, plantas que crecen ante nuestra vista revelando pasadizos secretos... y todo ello con realizado con una exquisita definición, detalle, sonido y movimiento. Sencillamente increíble.

Pero a lo que vamos. Intentaremos cerrar la boca (que ha permanecido abierta desde que hemos pulsado las tres teclas) para contaros qué es lo que tenemos que hacer para salir con vida de la mansión, y lo que es más importante, descubrir quiénes somos y quién es el séptimo invitado.


PC CD-ROM


PC CD-ROM

UNA PRESENTACIÓN DE MIEDO

¿Qué se puede merecer un juego como «The 7th Guest», aparte de nuestro aplauso? Una presentación tan lujosa y fantástica como la que posee. Hasta la caja que encierra en su interior el mundo de pesadilla creado por Trilobyte es digna de mención. Un libro, unas imágenes aterradoras, un video sobre el programa... ¿Qué más se puede pedir? Tal vez una segunda parte... ¿no?



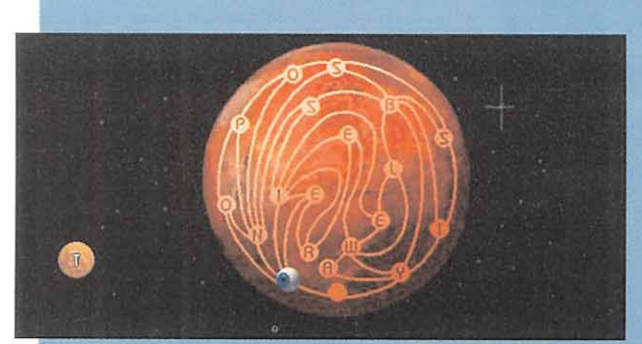




THE 7th GUEST

Misterios con Solución

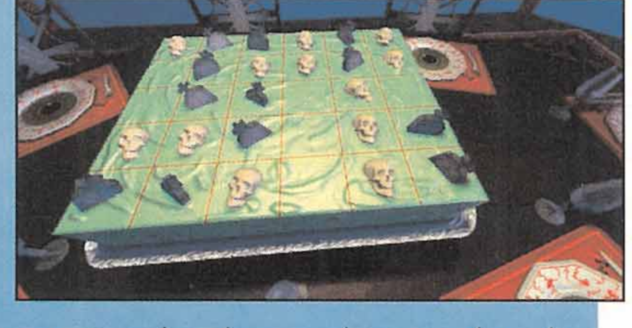
A continuación, os proporcionamos la solución de algunos de los puzzles que la mente de Henry Stauf ha ideado para nosotros.



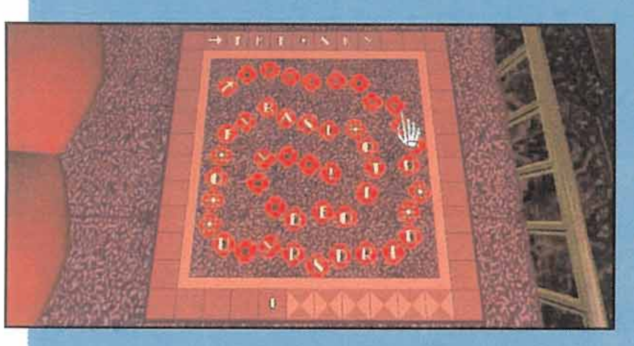
EL TELESCOPIO

En la planta baja de la mansión y a la derecha de las escaleras está la biblioteca. Entre los enigmas que allí se encuentran, existe uno oculto en un telescopio. Se trata de formar una frase (en inglés, claro) ordenando las letras que están unidas por flechas. Pues bien, la frase que hay que conformar es: «THERE IS NO POSSIBLE WAY».

LA TARTA



También en la planta baja, esta vez a la izquierda de las escaleras, está el comedor. Allí podremos presenciar una conversación entre los seis invitados y luego acercarnos a la tarta que preside la mesa para resolver otro puzzle. La tarta en cuestión está dividida en porciones. Unas porciones contienen lápidas, otras calaveras y otras, nada. Pues bien, lo que hay que hacer es elegir los pedazos necesarios para que cada uno de los invitados obtenga su ración compuesta por dos pedazos con calavera, otros dos con lápida y uno sin nada. Lo que hay que hacer es ir seleccionando uno a uno los pedazos, teniendo en cuenta que sólo podemos levantar los que están contiguos al elegido en un principio. La forma para hacerlo es: primero seleccionamos las cuatro porciones que conforman la columna de la derecha, con lo que ya tendremos una de las raciones. Luego seguimos desde abajo hacia la izquierda, para continuar hacia arriba por el extremo izquierdo y finalizar por la parte del centro de la tarta hacia abajo.



LA FRASE EN LA CAMA

En el segundo piso de la mansión, a la izquierda de las escaleras, encontramos dos puertas. Tras la puerta de la izquierda encontramos uno de los dormitorios, en cuya cama reposa un tablero con otro enigma con letras como protagonistas. En esta ocasión tenemos que formar otra frase en inglés, pero teniendo en cuanta que las letras que tenemos están completamente desordenadas. Y además de letras, tenemos que colocar unos soles que representan espacios. La frase en este caso es: «THE SKY IS RUDDY YOUR FATE IS BLOODY».

EL CORAZÓN SANGRANTE



La última pista que os proporcionamos es para resolver el puzzle del corazón situado en el piso de arriba, a la derecha de las escaleras, al final del pasillo por la puerta izquierda. Podemos ver en la alfombra un corazón del que sale una especie de gran arteria retorcida con varias puertas. De lo que se trata es de colocar las puertecillas de tal manera que cuando pulsemos el corazón con el ratón y la sangre empiece a fluir de él, el líquido desemboque en el extremo de la arteria. Y el truco con el que se resuelve muy fácilmente, es empezar a colocar las puertas desde el extremo, es decir desde el final de la arteria. Así es mucho más fácil ir viendo el recorrido de la sangre.

Pues lo que hay que hacer, es ir resolviendo todos los puzzles (hay alrededor de treinta) que se encuentran diseminados por toda la casa. Al principio sólo tendremos acceso a un número limitado de habitaciones, pero a medida que vayamos solventando problemas y enigmas, se nos abrirán nuevas puertas con más desafíos e historias pasadas en su interior. También encontraremos algo de ayuda, ya que en la biblioteca se encuentra un libro que nos irá proporcionando pistas sobre el puzzle en el que nos hallamos atascado, pudiendo incluso darnos por resueltos un cierto número de ellos.

Así, de la comprensión de todos los extraños fenómenos y la resolución de los puzzles dependerá entonces nuestro éxito en la aventura. Y por supuesto, de nuestra sangre fría y de la resistencia de nuestro corazón cuando oímos las siniestras risas de Henry Stauf desde todos los rincones de la oscura mansión.

¿CRÍTICA?

Después de lo que os hemos contado, y si además os fijáis en las pantallas que acompañan este artículo, podréis haceros una idea de lo que significa este «The 7th Guest»: más que un juego, toda una experiencia. Y, así, entre nosotros, lo de los juegos y puzzles que ocultan las estancias de la casa más bien parece una excusa que un objetivo, ya que lo realmente increíble y alucinante del programa es "simplemente" caminar por la casa, presenciar todo lo que en ella sucede, y descubrir sus mil y un pasadizos y rincones ocultos. Quizá sea por eso por lo que merece la pena "comerse el coco" con los enigmas: porque ello supone siempre presenciar más escenas, acceder a más habitaciones y, en definitiva, avanzar más en la historia. Y esa es precisamente la única «crítica» que se le puede hacer al juego (y que los dioses del chip nos perdonen): que en ocasiones nos sentimos un poco como meros observadores de la historia. Pero esta cuestión queda resuelta en cuanto pulsamos el icono de movimiento y observamos las increíbles rotaciones de las habitaciones. Entendemos entonces perfectamente lo de «drama interactivo».

En resumen: a partir de ahora, la historia del software de entretenimiento se contará en otra escala: antes y después de «The 7th Guest».

F.J.R.

97

ORIGINALIDAD	97
GRÁFICOS	99
ADICCIÓN	98
SONIDO	99
DIFICULTAD	94
ANIMACIÓN	97



Practicamente todo. Es lo más increible y alucinante que hemos visto en la pantalla de un ordenador compatible.

Se trata de un programa en CD-ROM, es decir, que la configuración mínima que necesitamos tiene que ser bastante potente.

CASTLE OF DR. BRAIN

Exprime tus neuronas

Toda tu vida la habías ocupado haciendo pasatiempos en los ratos libres. Crucigramas, autodefinidos, sopa de letras, enlosados numéricos, etc... Eras un genio en todos ellos. Hasta habías participado en varios concursos, ganando algunos y quedando en buenos puestos en el resto. Fue entonces cuando un amigo te habló de que había dejado un trabajo como ayudante de un doctor medio chiflado. El puesto estaba libre y para conseguirlo era necesario pasar una serie de pruebas de inteligencia y/o habilidad. Sin dudarlo ni un instante, fuiste allí, a toda prisa, a por el trabajo...

- SIERRA ON LINE
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- JUEGO DE INTELIGENCIA

No parecía muy complicado. A fin de cuentas, el más capacitado resultabas ser tú. Eras el más guapo, hasta el punto que las mujeres se desmayaban a tu paso... Tu inteligencia sólo era comparable a la de un tal Albert Einstein (como él, también eras un poco desastre en el colegio). A pesar de contar con sólo dos grandes premios, lo importante era participar (y lo habías hecho en todos una vez como mínimo). En fin, que estabas tan seguro de tí mismo que te dirigiste al castillo del Dr. Brain (este era el nombre del doctor loco), desarmado (sin calculadora, ni libros, ni chuletas) y solo. Craso error, ya que lo que te encontraste luego allí era totalmente diferente a lo imaginado en un principio.

DIVERSIÓN PARA LA FAMILIA

Lo que Sierra pretende con este programa es algo muy simple: divertir tanto a grandes como a pequeños, y en especial a estos últimos, ya que en un principio el desarrollo del juego se adapta mejor a ellos que a los más mayores. Sin embargo, no vayáis a pensar que el resto no vamos a poder disfrutar a tope con «Castle of Dr. Brain», ya que se incorpora una opción de regular el nivel de dificultad, tanto al principio como en el transcurso de la partida.

Si entramos al castillo o si avanzamos dentro del mismo, nos iremos topando con una serie de puzzles o rompecabezas –como prefiráis llamarlos–, que una vez resueltos nos proporcionarán algún objeto que nos será de utilidad más adelante. La naturaleza de dichos acertijos puede ser de diferente índole: unos nos plantearán problemas de memoria, como repetir una secuencia de colores y sonidos que el ordenador nos irá proporcionando, que progresivamente serán más largas y por tanto más complicadas. Otros consisten en colocar una serie de números en un cuadrado de unas dimensiones determinadas, de modo que la suma de sus filas, columnas y diagonales coincidan. También tendremos que construir circuitos eléctricos y transformar números decimales a lenguaje binario (no os preocupéis si no sabéis hacer alguna de estas cosas, ya que existe un icono de ayuda que nos explicará lo que tenemos que hacer.

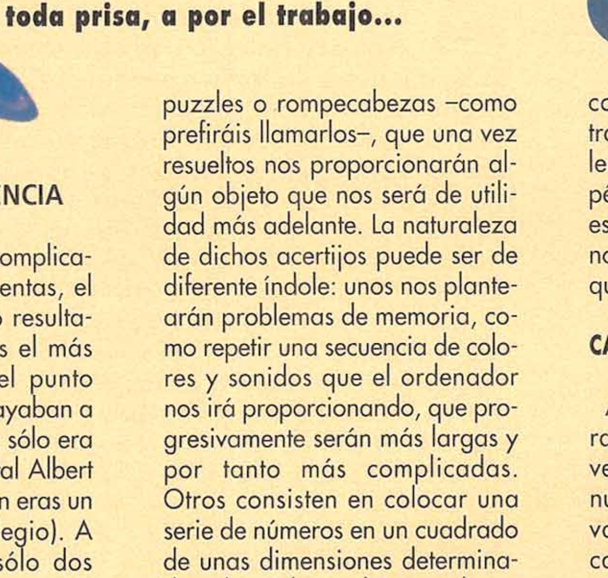
CALIDAD SIERRA ON LINE

Además, y por si todo esto fuera poco, el programa sale a la venta traducido íntegramente a nuestro idioma, labor que ha llevado mucho tiempo ya que la cantidad de texto era bastante amplia. Sin embargo, la espera ha merecido la espera en todos los sentidos, ya que la labor cabe calificarla de sobresaliente, ya que había que adaptar la mayoría de los textos debido a que en ellos se contenían pistas al jugar con las palabras.

Pero aquí no acaba todo. En el programa se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. Comenzando con el aspecto gráfico –se ha explotado al máximo las posibilidades de la tarjeta VGA–, donde cada parte del castillo se mejora con respecto a la anterior y sorprende por su excelente calidad. El aspecto sonoro resulta igualmente atractivo a todas luces, ya desde la presentación con la magnífica «Tocata y Fuga en re menor» de Johan Sebastian Bach mezclada con una marchosa melodía, hasta las canciones que van sonando en el interior y los efectos que podemos escuchar por los altavoces de la tarjeta de sonido, confieren al programa una ambientación muy buena.

La lástima es que los movimientos apenas existen. Esto repercute en que el paso por las distintas habitaciones se realiza pantalla a pantalla, lo que sin embargo no quita ni interés ni adicción al conjunto. Todo lo que sale de la factoría Sierra cuenta ya desde un principio con un nombre y una calidad como pocas compañías son capaces de conseguir. Además, esto repercute en que los productos que esperamos sean cada vez mejores, algo a lo que nos hemos acostumbrado ya que hasta la fecha no nos han defraudado. Y por muchos años.

O.S.G.



Entrar al castillo no será una labor demasiado complicada si todavía nos acordamos de jugar al famoso «Simón».

Sierra ha tenido una brillante idea al realizar programas para toda la familia, y que esperamos se repita pronto.

La calidad a la que esta compañía nos tiene acostumbrados en sus productos queda reflejada en esta pantalla. ¡Chapeau!



La gran mayoría de los problemas que encontremos los podremos resolver dándole un poco al "coco".

91

ORIGINALIDAD	84
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	92
SONIDO	89
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	65



Sin duda alguna, el hecho de que esté pensado para ser disfrutado por toda la familia. Tampoco olvidarnos de sus gráficos.



Algunos rompecabezas son precisamente eso y nada más que eso, y pueden causar más de una jaqueca entre los posibles jugadores...

YO NEXUS 7

Consultorio Informal-tico

Por Rafael Rueda

Continuamos este mes en el que ya ha pasado el calor asfixiante, con otra nueva entrega de nuestro apartado llamado "Consultorio Informal-tico" donde tienen cabida todo tipo de cuestiones, preguntas y consultas relacionadas con el mundo de los ordenadores y videoconsolas. Los interesados deberán dirigirse a: Nexus 7, 21 Blade Runner Street, 2019, Los Angeles. ¡Sean muy, muy explícitos y bastante concisos, por favor!

Estimado Nexus 7:

"Le escribo estas líneas para consultarle sobre un problema que tengo en mi ordenador personal. Hace unos días se me instaló un virus en el disco duro y no sé como voy a echarlo. He probado con varios programas "antivirus", pero el bicho se me resiste; además he intentado buscarlo con una potente lupa de papá pero no he conseguido verle por los circuitos ni por ninguna parte. ¿Podría Vd. ayudarme?"

Sin duda compañero, está Vd. ante un común problema de todo usuario; echarle el guante a un molesto virus informático. Como bien me dice no resulta nada fácil, aunque lo de la lupa es ingenioso, creo que así no podrá atraparle, ya que estos bichejos son muy, muy pequeños, y se esconden en las cañerías de los chips y en otros sitios de difícil acceso. Pruebe a fumigar el ordenador con "Raid" u otro repulsivo de composición parecida. Verá cómo me lo agradece.

Kerido Necsus Ziete:

"Tengo un nuebo prozesador de testos, que adkirí en Groenlandia el mes pazado. Kuando escrivo kartas me doi kuenta de que al imprimirlas salen con errores de tipografía. El programa se llama "De la Ja a la Jeta", y le agradezería me diese una posible soluzión. Un zaludo"

*Querido amigo. Tengo referencias de ese nuevo programa y no creo que funcione mal, ya que yo mismo lo uso. El problema está en su computadora. Todavía no sabe escribir bien. La única solución será que lleve su ordenador a un colegio privado de "ordenadores analfabetos" y lo matricule en parvulitos. Verá que cuando llegue a tercero de E.G.B., su ordenador imprimirá perfectamente.

Señor Nexus 7:

"Soy propietario de una consola Mega Drive. Hace unos días invité a jugar a mi amigo Alberto a su juego favorito "Aliens 3". El problema es que mi amigo lleva 48 horas sin comer ni dormir; apenas si pestañea y se ha quedado mirando fijamente los monstruos de la pantalla. Estoy preocupado por su salud y no sé como voy a decírselo a sus padres. ¡Por favor, necesito ayuda urgente!"

*Querido amigo. Se encuentra ante un terrible caso de "Alienación Consolera" en tercer grado y ha de proceder con rapidez. Primero dele un par de puñetazos en las narices a su amigo, –esto servirá como tratamiento de shock–. Si no responde repita la acción pero esta vez acompañada de varios puñetazos en la boca del estómago; si su compañero sigue sin dar señales de movimiento, debe Vd. dirigirse a una farmacia de guardia y adquirir varias cajas de estimulantes cardiacos. En caso de no haber ningún resultado, lleve a Alberto a una exposición de muebles y que lo regalen junto con la oferta de un salón comedor. Es triste, pero es así la vida."

Estimado androide Nexus:

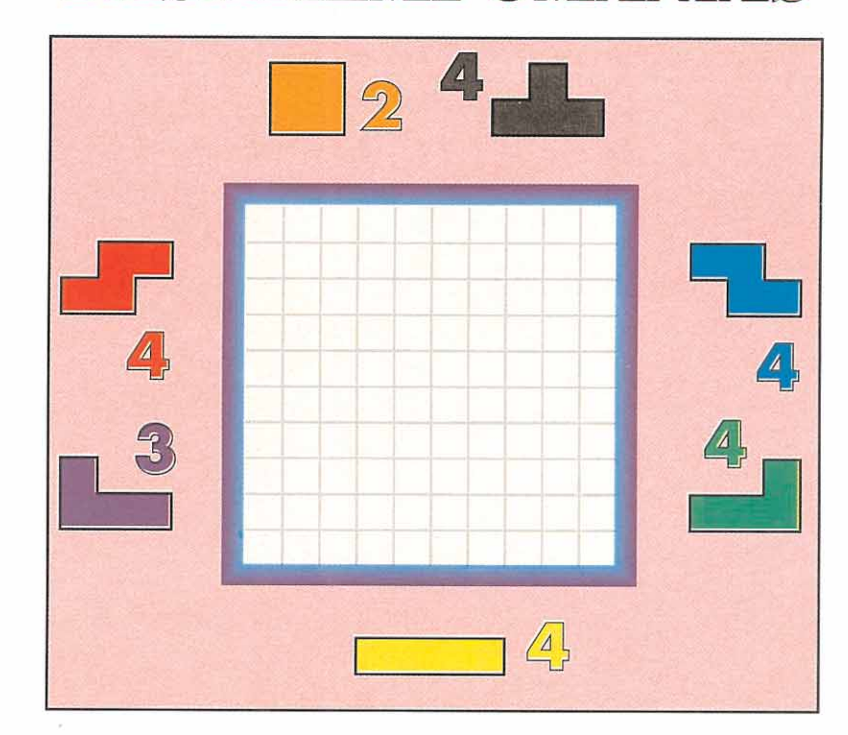
"Quisiera hacerle una pequeña consulta. Se ha difundido por ahí el rumor de que los ordenadores pueden ser perjudiciales para la salud de niños y grandes. ¿Que hay de cierto en esto? Espero su contestación. Gracias"

*Estimado humano. Ese rumor al que Vd. se refiere ha levantado temores totalmente infundados. Le diré que los ordenadores pueden ser igual de perjudiciales que hacer en exceso deporte, que inflarse de hamburguesas y cerveza e igual de malos que tragarse los telediarios y todo lo que ponen por la tele. Es decir, que todo depende de la dosificación. De todas formas, eso de que pueden perjudicar el comportamiento de los críos y de que causan daños o enfermedades como epilepsia o similares, es una VERDADERA CHORRADA GIGANTESCA. Yo conozco mogollón de amigos y amantes de los ordenadores y los videojuegos, y lo único que han conseguido tras horas frente a la pantalla, ha sido un leve escozor de ojos y nada más. Y todos son tan normales como lo eran antes: Ni mutaciones, ni esquizofrenia, ni pastelitos de gloria. Ahí está su respuesta. De nada.

Bueno, bueno, todos sabemos que muchos de vosotros tenéis que estudiar para sacar adelante los exámenes de septiembre. Pero, con todo, siempre tendréis tiempo para hacer aquello que más os apetece hacer, es decir, leernos...

MICRO Manías

PASATIEMPOMANÍAS



Aprovechando que la mayoría de vosotros estáis disfrutando de los últimos días de vacaciones, habéis aprobado todo y esas cosas y os dedicáis a la vida contemplativa, hemos decidido proponeros unos pasatiempos, que nos ha enviado gentilmente Salvador Estrany Coll, de Mallorca. Están basados en el famoso juego Tetris, y lo que tenéis que hacer es simplemente rellenar las tres figuras propuestas (un cuadrado, un polígono y un corazón), con el número de piezas del Tetris que están a su lado, de modo que la figura quede rellena y no nos sobre ninguna pieza. ¿Fácil, no? Pues nada, a practicar, y ya sabéis que en esta, vuestra sección, tienen cabida cosas de todo tipo, desde animaciones, hasta pantallas (vuestras o retocadas), pasatiempos..., en fin, cualquier MANÍA que se os ocurra y relacionada con los MICROs.

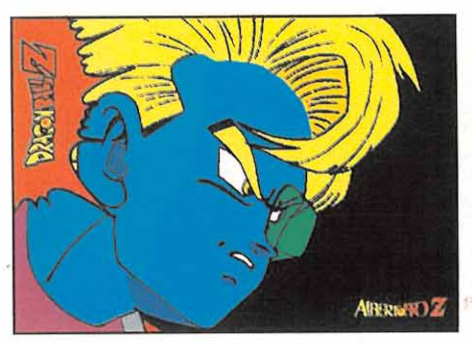
Busca las diferencias

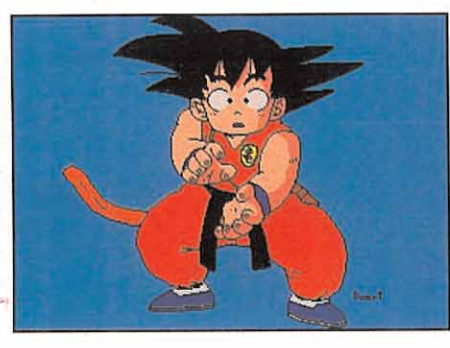
¡Hay que ver cómo sois! Todavía no han salido a la venta ninguno de estos programas y ya habéis caído todos sobre ellos. Nos estamos refiriendo, cómo no, a «Mortal Kombat» y «Jurassic Park», probablemente, lo que más va a dar de qué hablar en los próximos meses. Y empiezan temprano, ya que sus logotipos parecen haber sido concebidos juntos, como dos gemelos. Y si no, a las pruebas nos remitimos.



Mirad las dos fotos y juzgar por vosotros mismos: sobre un fondo redondo se han colocado la cabeza de dos animales en postura parecida. Gracias a todos aquellos que nos habéis escrito, y que por razones de espacio no podemos publicar vuestros nombres.

LA Otra PANTALLA





En el último mes, nuestra redacción se ha visto literalmente inundada de pantallas sobre la serie «Bola de Dragón», por lo que hemos decidido mostraros esta selección. La elección ha sido difícil, pero aquí tenéis una muestra de las mejores que nos habéis hecho llegar y en las que podéis contemplar a Goku, Napa, Vegeta y la increíble Maron, que empieza a rivalizar con Bulma, ya que razones no le faltan. Los responsables son Oscar Duart Nadal, de Almussafes (Valencia), que ha contado con la ayuda de un Amiga 500 y Alberto Pro Labrandero, de Alicante, a los mandos de un PC, y ya un asiduo colaborador en estas páginas.





¿Sabías que...?

hace unos meses ha salido al mercado un curioso Compact Disc, que responde al nombre de Game Mix. No, no es que nos hayamos pasado al "rap" ni mucho menos. Es simplemente que la marcha del mencionado disco provoca extraños efectos y nos hace "cisco" a todos nosotros. Y es que las canciones que trae son de sobra conocidas, a saber: «Super Mario Land», «Zool», «Lemmings», «Street Fighter 2», «Sonic», «Tetris», «La Familia Addams» o la de «Lotus III», por citar algunos. Y todo ello con el ritmo que proporciona su mezcla con la música "bacalao".

¿Cómo

reaccionarán el resto de compañías ante la inminente llegada del Mega-CD a nuestro país, acompañado de varios programas, y que parece estar llamado a ocupar el puesto de honor entre las consolas?

¿Por qué

en nuestro país no se publican programas que son auténticos éxitos en otros países?

¿Cuándo

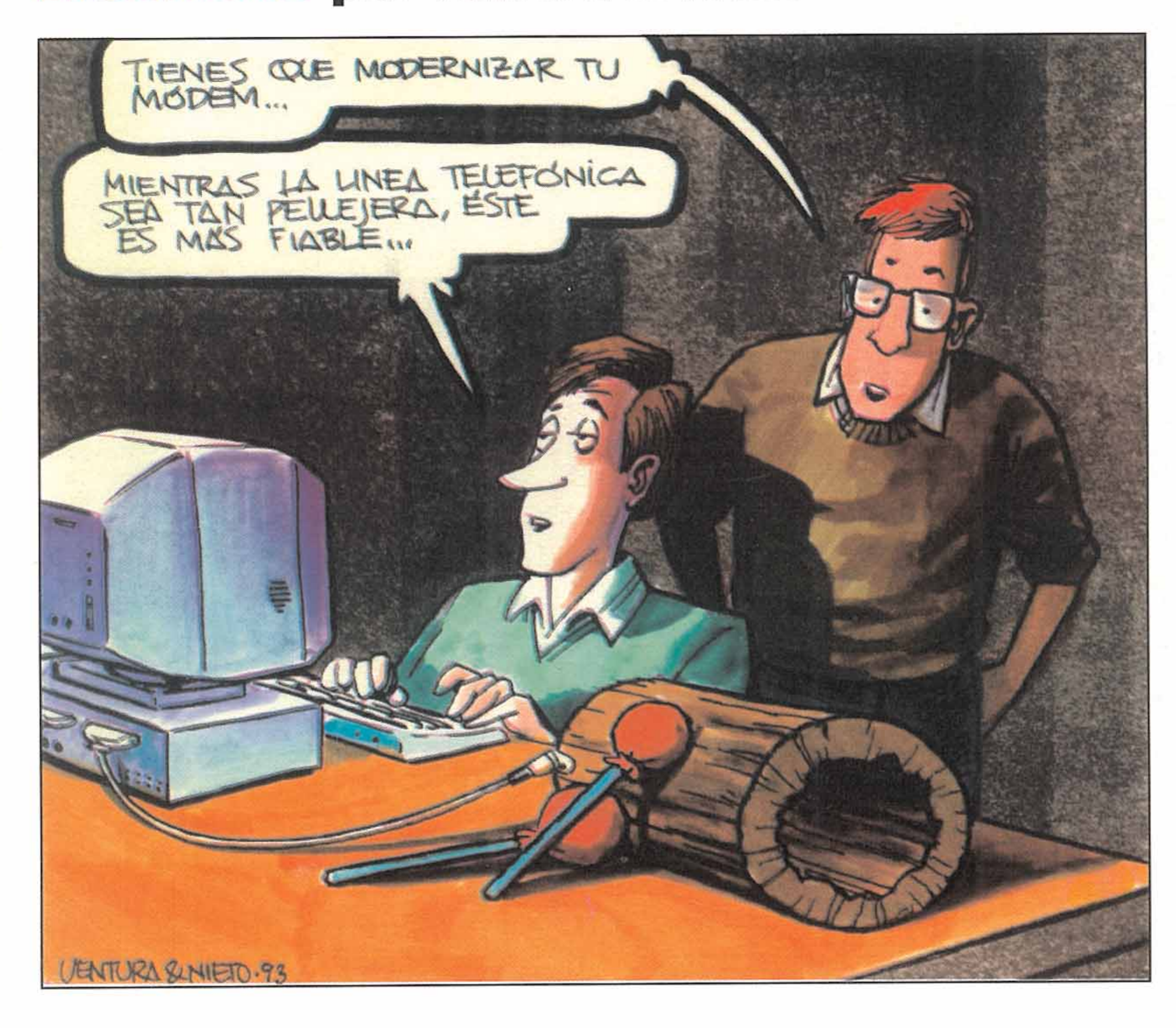
se decidirá alguien a realizar un videojuego sobre grupos o solistas de música tanto nacionales como extranjeros?

¿Qué

podemos esperar de la próxima edición del E.C.T.S., a celebrar durante la primera semana del mes de septiembre en las afueras de Londres?

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

HUMOR por Ventura & Nieto



FORMIDABLE..., *la llegada a España de programas basados en géneros muy populares en otros países, como el "manga" japonés o el "gore". Sin duda alguna, esto repercutirá de forma positiva en los videojuegos, ya que incorporarán ideas nuevas y originales, en unos temas que pueden ser exprimidos al máximo y a los que estamos seguros el público responderá gratamente.*

LAMENTABLE..., *que ante el crecimiento que ha sufrido la producción de CD-ROM en todo el mundo, y en concreto en nuestras tierras, todavía los productores de las versiones originales no se hayan ni planteado adaptarlos al castellano, lo que contribuiría, sin duda, a aumentar su popularidad.*

MANIACOS DEL CALABOZO

Aunque normalmente la alegría domina en nuestra reunión, de vez en cuando alguno de los aventureros falla en su cometido y no lo volvemos a ver. Es difícil sobrevivir ante tanto peligro constante. Por suerte, sabemos que siempre estará presente, sino físicamente sí en nuestro recuerdo. Y seguro que seguirá participando en esta nuestra reunión...

Lo cierto es que las oportunidades de arriesgarse continúan incrementándose mes tras mes. Ya tenemos la oportunidad de explorar Britannia en el recién publicado «Ultima VII». Pero es que a tal juego se unen ahora varios. Por ejemplo, «Cobra Mission» un JDR verdaderamente "caliente" con una gran calidad técnica y que merece la pena verlo, aunque dudo de la conveniencia de ello para menores. El «Space Hulk» es un estilo más raro de JDR e incluso puede ser discutible su encuadre en este género, pero está muy bien ambientado: de verdad, el suspense es total. ¿Y qué decir de «Eye of the Beholder III»? Dado el éxito de sus predecesores, me parece que éste puede ser una bomba, pues me parece mejor que los anteriores.

Los programas comentados son los que están ya aquí mismo, pero los que están a la vuelta de la esquina tampoco están mal. ¿Os gustaría que nos trajeran los tres últimos de la serie «Might & Magic»? Venga, hecho. ¿Y os apetece algún atisbo a la otra serie septuagenaria, «Wizardry»? Como queráis. Desde luego, el aventurero que consiga sobrevivir tiene trabajo para rato. Pero dejemos ya el prólogo y que hablen...

OTROS MANIACOS

Empezamos con «Waxworks», del que pregunta Alejandro del Campo, de Burgos. Por supuesto, tiene preguntas para todas las zonas. Supongo que el especial del pasado mes, que reclamas, te habrá sido de ayuda. No obstante, te contestaré a algunas cosas. En la Pirámide, para continuar su exploración en el segundo piso deberás derribar con el mazo un soporte sito en el primero. Ojo que más arriba vuelve a ocurrir otro tanto. Y en la mina, para reponer la munición del pulverizador, usa gasolina. Si sigues teniendo problemas en las otras zonas, escríbeme tras leerte bien el especial.

Alberto Padilla, de Santander, da sus opiniones sobre algunos JDRs, siendo algunas bastante divertidas. Por ejemplo, «Crystals of Arborea» le parece "más simple que el mecanismo de un globo". «Dragons of Flame» es un "paquetuco" y no le gusta nada. «Hero Quest» es "tan complejo como el parchís y tan estratégico como la oca". Finalmente, no se explica cómo la puntuación en sonido de «Elvira II» fue tan inferior a la de «Shadowlands», si éste apenas tiene, y en cambio el otro tiene muchas melodías desquiciantes. Ten en cuenta que no se puntúa la música, si no el sonido; además, a mi me molestan las melodías tostonas y, por contra, los efectos sonoros de «Shadowlands» eran impecables a la vez que de gran importancia para el desarrollo del juego. El último argumento a favor de mi opinión es que, sobre gustos, no hay nada escrito.

Mercedes Gonzalo, de Madrid, sufre los mismos problemas que otros muchos maniacos. Hablo de «Eye of the Beholder II», y de gente que ya tiene las cuatro trompetas de las catacumbas, que no encuentra la marca de Darkmoon y que se queda encerrada en una habitación con un agujero en el centro. A todos los que estéis en similar situación no os perdáis el siguiente párrafo. La marca de Darkmoon está en el nivel 3 de la Torre de Plata. El problema es ahora encontrar la citada torre, ¿verdad? Pues la entrada a esa torre está en el hall del templo: la conocerás por su aspecto extraño, y para abrirla tendrás que hacer sonar una por una las cornetas de los vientos, que son cuatro, una por punto cardinal, y que se hallan todas ellas desperdigadas por las catacumbas. En cuanto a la habitación con las cuatro oquedades y el agujero en el centro, podrás abrir hasta cuatro pasadizos secretos colocando las gemas roja, verde y azul en cada uno de los huecos citados. No os digo más, y las gemas encontradlas vosotros, jo.

Hablemos ahora un poco de «Legends of Valour», sobre el que pregunta Daniel Crespo, de Totana (Murcia). Ha conseguido cuatro niveles en la hermandad de Set, cuatro en la de Loki y uno con los Mercenarios, pero sufre un ligero atasco del que no vamos a tardar en sacarlo. La tercera prueba del templo de Set le exige encontrar la gema real que, como ha descubierto, está en uno de los huevos del Criadero; las malas noticias es que no es capaz de coger esos huevos; las buenas son que no hay que cogerlos, pues basta con romperlos (el hechizo de rayos te será útil para ese menester) y en uno encontrarás la preciada joya..., los demás tienen unos bonitos murciélagos. El ojo de Stut, reclamado por los mercenarios en su segunda prueba, se encuentra en una taberna: si te aburres mientras esperas por él, juega a los cubiletes. Aún nos queda la quinta prueba de Loki: lo primero que debes hacer es leer el manuscrito que ya tienes apuntando lo que dice; hecho eso, acude a la función de teatro y escucha bien a los actores. De su diálogo podrás deducir que objeto les falta y del pergamino sabrás dónde buscarlo; una vez encontrado, se lo devolverás a los actores y se enfriará el contenido de la cazuela, con lo que podrás cumplir tu quinta misión. Daniel termina diciendo que, dado que la hermandad de Ladrones es incompatible con Loki, deberá completar ésta antes de empezar con las misiones de la otra.

Esto enlaza con lo que pregunta Carlos Sánchez, de Talavera de la Reina (Toledo), que está preocupado pues ha detectado que no hay compatibilidad para pertenecer a cuatro hermandades, una de cada gremio, distintas, y, por tanto, no se puede terminar el juego. Tranquilo, Carlos, pues nadie ha dicho que tengas que pertenecer a las cuatro A LA VEZ. Al alcanzar el máximo grado de una hermandad se te da un cráneo, que es realmente lo que importa. Una vez lo tengas, puedes abandonar la hermandad e ingresar en otra que fuera incompatible con ella, por lo que sí se puede terminar el juego. Carlos aprovecha para revelar que la hermandad de los Ladrones está dentro de un edificio sin puertas al sur de la ciudad (cerca del teatro) al que sólo podréis entrar por la ventana o por ciertos pasadizos subterráneos. Además, los servicios de este gremio permiten conseguir la segunda pirámide por la que se preguntaba en el especial de «Legends of Valour» publicado. Muchas gracias, Carlos, y haber si sois capaces de acabar con el dragón de la última misión de los Mercenarios.



«WAXWORKS» PC



«ELVIRA II» PC

También de «Legends of Valour» nos habla Santiago López desde Marbella (Málaga), y resuelve algunos problemas. Respecto a la última misión de los Mercenarios, nos dice que hay que matar al dragón, pues su cabeza es la llave de la puerta tras la que se encuentra el estandarte a recobrar. El problema es que Santiago no dice COMO hay que acabar con él, vaya por Dios... Para conseguir el espíritu de Skoll, tercera misión de la hermandad de Aegir, hay que obtener el frasco del que empiezan a hablar los anuncios, y luego asesinar a un hombre lobo; estos surgen por las noches, por ejemplo, en la cercanía de The Grotto.

Nada, nada. Aquí se ha acabado la sección, me temo. Estoy seguro de que os acordaréis, como recordamos al aventurero que se va, de venir a la reunión. Porque ya sabéis: el próximo mes, más.

Ferhergón

LA CALABOZOLISTA

Nada, no se rinde el Shadowlands. Pese a la entente que mantienen los «Eye of the Beholder», los amantes del «Shadowlands» siguen votándolo como su juego preferido, y mes tras mes se mantiene en la lista. Otro que tampoco parece no descolgarse es el «Elvira II».

A destacar el dominio ya citado de la serie del «Eye of the Beholder» que se están repartiendo los primeros puestos en los últimos meses. Y la aparición por primera vez en nuestros cinco del «Legend», que no parecía gustaros mucho.

Aún fuera de la lista pero comenzando a recibir cuantiosos votos tenemos al «Waxworks» y al «Legends of Valour». ¿Y mis pronósticos?: pues seguirá el dominio de los Eyes, pero seguro que no tardan en encaramarse a los primeros puestos «Ultima VII: The Black Gate» y «Shadoworlds».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
Votos contabilizados en julio-93

1. **Eye of the Beholder**
2. **Shadowlands**
3. **Elvira II: Jaws of Cerberus**
4. **Eye of the Beholder II**
5. **Legend**

guía práctica para

INFORME

Muchos han sido los programas que han sido publicados últimamente identificados con el distintivo de juego de rol. Siempre preocupados por las necesidades de todos los maniacos, nos hemos propuesto recoger y ordenar un poco todo lo que ha surgido y va a surgir, para que podáis elegir el JDR que más se adapte a vuestro gusto. En las próximas líneas encontraréis lo que es, lo que sería, lo que fuese, lo que era y lo que será JDR, y que nos disculpen aquellos tiempos verbales que en la pasada frase hemos dejado sin conjugar.



Antes de nada, veamos qué entendemos por Juego de Rol o JDR, como nosotros lo conocemos. La polémica viene de lejos, desde aquel informe que publicábamos hace unos años. No obstante, creemos estar en condiciones de dar una definición bastante exacta de los mismos: un JDR es aquel programa en el que el personaje o los personajes que controlamos MEJORAN sus características conforme avanza el juego; o sea, como en la vida misma, hacen mejor las cosas conforme las hacen más veces.

CLAVES PARA UNA SELECCIÓN

Dada la especificidad que estos juegos presentan, hemos optado por comentar algunas de sus características peculiares. En base a ellas, clasificaremos los JDRs. Podríamos recoger las siguientes:

-SISTEMA DE GENERACIÓN DE PERSONAJES
¿Es un sistema más simple que hacer una "O" con un canuto, o, por contra, permite definir hasta los gustos musicales del personaje?

-SISTEMA DE COMBATE
Los clasificaremos en tres tipos:
1) Combate en tiempo real. Puedes moverte mientras golpeas al enemigo, intentando cualquier triquiñuela que se te ocurra. De este tipo es paradigmático «Eye of the Beholder». Seguro que con esto ya sabéis a qué nos referimos.
2) Estratégico. El combate se basa en dar órdenes a los miembros del grupo, fuera de tiempo real, para que los lleven a la práctica más tarde, bien por turno o simultáneamente. Por ejemplo, «Dark Heart of Uukrul».
3) Arcade: el combate es una secuencia más o menos de estilo arcade en la que deberemos probar nuestros reflejos y rapidez. El combate termina con alguna muerte o bien la huida. De este estilo es representativo «Elvira».

-SISTEMA DE MAGIA
Se describe cómo se manejan los hechizos en el juego, si es que los hay. Estos sistemas son muy variados y cada JDR tiene el suyo propio, por lo que no admiten clasificación sistemática.

-TIPO DE ENIGMAS PREDOMINANTE
Podremos hacer una división en cuatro grupos:
1) Enigmas centrados en palancas, botones, plataformas de presión, agujeros y enigmas por el estilo. «Bloodwych» es un ejemplo de juego con este estilo de obstáculos.
2) Enigmas centrados en adivinanzas y juegos de palabras. De vez en cuando se pregunta alguna palabra que permite abrir una puerta o proseguir, en general, el avance. En esta se encuadra, por ejemplo, «Dark Heart of Uukrul».
3) Enigmas centrados en el diálogo con NPCs. En estos, se avanza en el juego principalmente mediante la adquisición de información hablando con otros personajes. «Ultima VII», por ejemplo, tiene un elemento considerable de estos enigmas.
4) Enigmas centrados en el uso de objetos. O sea, como en las videoaventuras. «Elvira» podría ser un exponente de juegos con esta clase de enigmas.

-INFLUENCIA DEL ARGUMENTO EN EL JUEGO
¿Tiene algo que ver lo que cuentan las instrucciones con el desarrollo del juego, o crees que podrían haberte contado cualquier otro rollo?

-ASPECTOS TÉCNICOS
Aquí recogeremos conjuntamente características como los gráficos, el sonido, la calidad de programación... datos menos relevantes en un JDR pero no desdeñables.

-PUNTUACIÓN GLOBAL
Simplemente, expresaremos nuestra opinión en forma de puntos del 1 al 100. Debemos tener en cuenta que para unificar criterios hemos comentado las versiones de los juegos desarrolladas para PC, puesto que éstas han sido publicadas en nuestro país, cosa que no ocurre, por ejemplo, con las que existen para Amiga.
Tras enumerar las características que ocuparán nuestra atención, empecemos, sin perder un instante, con la guía.

ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS

ACCOLADE

La segunda parte del conocido «Elvira, Mistress of the Dark» sigue en la línea de su predecesor, pero aumentando la dificultad y la amplitud de los enigmas.
Elvira ha sido secuestrada por Cancerbero y nos toca explorar sus estudios cinematográficos para rescatarla.

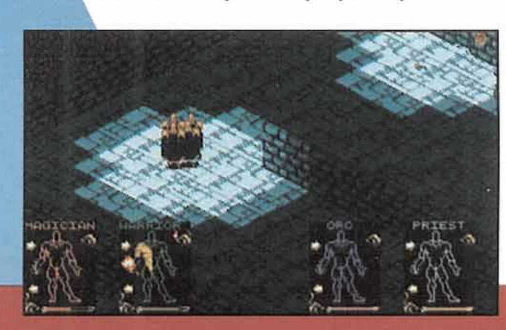
Sistema de generación de personajes: Carece de él. Posibilidad de elegir entre cuatro héroes, con pequeñas diferencias entre sus características.
Sistema de Combate: Es tipo arcade.
Sistema de Magia: Los hechizos se forman combinando ciertos objetos, y sólo los podremos formar si tenemos también un cierto nivel mágico, que además se consume al utilizarlos.
Tipo de enigmas predominante: Los enigmas principales son de utilización de los objetos adecuados en los lugares correspondientes.
Influencia del Argumento: Muy poca, la suficiente para situarnos en unos estudios de cine. Daría igual que buscáramos un tesoro o a Elvira.
Aspectos Técnicos: Gran calidad gráfica y sonora. Movimiento un poco lento.
Puntuación Global: 78



SHADOWLANDS

DOMARK

Con la disculpa de salvar el espíritu del príncipe Vashnar, este juego presenta una perspectiva isométrica y un gran número de aportaciones originales al JDR, de entre las que destaca el sistema Photoscape para manejo de la luz y la posibilidad de dar órdenes a nuestros cuatro personajes por separado.



Sistema de generación de personajes: Bastante simple. Permite definir el rostro del personaje, ponerle nombre y, aleatoriamente, escoger sus cuatro atributos.
Sistema de Combate: En tiempo real, con los cuatro personajes actuando de forma independiente. O sea, podemos poner algunos a atacar y otros a seguir explorando.
Sistema de Magia: Muy bueno. Los hechizos se recogen en pergaminos con energía mágica. Sólo si tienen energía pueden ser lanzados, en caso contrario, hay que canalizar dicha energía hacia ellos.
La energía mágica se obtiene de diversos objetos que se encuentran en el mapeado. Si les quitamos la energía pierden sus propiedades. Por tanto, hay que usarla estratégicamente. La experiencia del personaje influye en los hechizos que puede lanzar y en las "pérdidas" que sufre al canalizar la energía.
Tipo de enigmas predominante: Los obstáculos se centran en palancas y elementos similares, con la peculiaridad de que a veces se requiere la combinación de las acciones de los personajes, lo que da una gran riqueza a los enigmas. Además, también se juega con la luz, apareciendo sensores ópticos que actúan al ser, o no ser, iluminados.
Influencia del Argumento: Nula.
Aspectos Técnicos: Excelentes en el aspecto gráfico y de movimientos de los personajes. El sonido da pistas para resolver el juego. Lo peor es el scroll que en algunas ocasiones es lento e incómodo.
Puntuación Global: 97

WAXWORKS

ACCOLADE

Estamos ante lo que podríamos llamar una pseudosecuela de «Elvira II». El desarrollo de ambos programas es similar, pero el argumento ahora es bastante enrevesado. Nuestro objetivo es entrar en el museo de cera de un lejano tío para salvar a nuestra familia de una maldición que lleva afectando a los gemelos desde la época de los faraones. Para ello, deberemos recorrer cuatro escenarios de cera: una pirámide, una mina, un cementerio y el Londres de Jack el Destripador.



Sistema de generación de personajes: No hay. El único personaje está predefinido.
Sistema de Combate: Tipo arcade, con movimiento pero éste no influye en la secuencia.
Sistema de Magia: No hay. De vez en cuando, nuestro tío hace algún hechizo, pero solamente como medio para terminar el juego.
Tipo de enigmas predominante: De nuevo, predominan los enigmas de usar objetos, aunque hay una ligera componente de diálogo (mina y Londres).
Influencia del Argumento: Algo más que en «Elvira II», pues, mediante el diálogo, nos iremos enterando de más cosas en cada zona.
Aspectos Técnicos: Excelentes gráficos y sonido; mejores secuencias de combate y más rapidez de movimiento.
Puntuación Global: 85

VEIL OF DARKNESS

SSI

Juego muy cercano técnicamente y en desarrollo a «The Summoning». En él, hay que encontrar la forma de acabar con el príncipe Kairn que tiene sumido a un valle en su velo de oscuridad. Por supuesto, nosotros entramos en acción cayendo en ese valle tras sufrir una avería en el avión que pilotábamos.

Sistema de generación de personajes: No hay, sólo podemos definir el nombre.
Sistema de Combate: En tiempo real, con dificultad ajustable. Más que habilidad lo importante es llevar el arma correcta.
Sistema de Magia: No hay.
Tipo de enigmas predominante: Se centran, principalmente, en el diálogo con NPCs, aunque también hay una importante componente de uso de objetos.
Influencia del Argumento: El argumento influye algo en el desarrollo del juego, pero de una forma bastante "traída por los pelos".
Aspectos Técnicos: Muy bueno. Gráficos, sonidos y movimientos se sitúan a un nivel bastante alto.
Puntuación Global: 85

SHADOWORLDS

KRISALIS

Segunda parte de «Shadowlands», como revela su desarrollo y no su argumento. La disculpa es ahora detectar las causas del mal funcionamiento de una base espacial, para lo que contamos con cuatro astronautas. Tiene las mismas características que «Shadowlands».

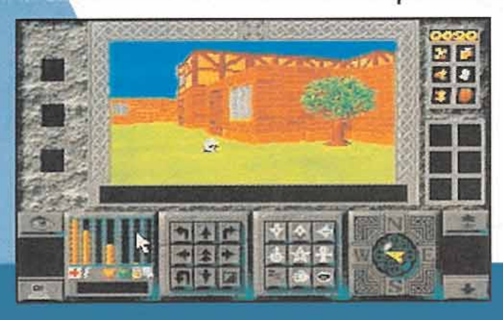
Sistema de generación de personajes: No hay. Podemos elegir la cuadrilla de entre una serie de personajes predefinidos. Solamente hay dos o tres características diferenciadoras.
Sistema de Combate: En tiempo real, con separación de los personajes, como en «Shadowlands».
Sistema de Magia: No hay.
Tipo de enigmas predominante: Véase el apartado homónimo de «Shadowlands». Aumenta la complejidad, pues los enigmas pueden extenderse a varios niveles.
Influencia del Argumento: Nula.
Aspectos Técnicos: Mejoran ligeramente los ofrecidos por «Shadowlands».
Puntuación Global: 89



LEGENDS OF VALOUR

U.S.GOLD

En esta ocasión nuestra desorientación es total al comenzar, como recién llegados que somos a la ciudad de Mittledorf. No obstante, la exploración y astutas pesquisas dejarán al descubierto una interesante trama que desbaratar.

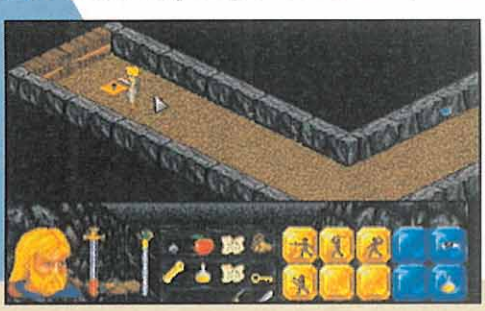


Sistema de generación de personajes: Simple, con pocos atributos definibles.
Sistema de Combate: Tipo arcade, permitiendo una huida fácil.
Sistema de Magia: Se basa en energía mágica y en la existencia de unos pocos hechizos que vamos adquiriendo conforme avanzamos de nivel en algunas hermandades. Es muy sencillo.
Tipo de enigmas predominante: Son combinación del uso de objetos y del diálogo, para ir cumpliendo las misiones que nos permiten acercarnos al máximo rango de cada gremio.
Influencia del Argumento: No hay casi argumento previo, desplegándose todo él durante el desarrollo del juego. Para entendernos, al principio no sabemos qué pasa, pero luego nos enteramos.
Aspectos Técnicos: Bastante bien en los aspectos gráfico y, sobre todo, de movimiento, que es muy rápido pese a los trazos vectoriales. Mal en el apartado de sonido.
Puntuación Global: 80

THE SUMMONING

SSI

En el juego controlamos a un sólo personaje que se infiltrará en el reino del Tejedor de las Sombras, donde deberá avanzar hasta su mismísima ciudadela para poner fin al reinado. La perspectiva es isométrica y los gráficos destacan por su colorido.



Sistema de generación de personajes: Bueno. Permite definir dos características: clase de combate y de magia, con escasas repercusiones en el desarrollo posterior del juego. También dota con una cantidad de puntos a repartir entre los distintos atributos, cada uno de los cuales afecta a los puntos de magia, a los de vida o la carga que puede acarrear.
Sistema de Combate: En tiempo real.
Sistema de Magia: Los hechizos se realizan con una combinación de gestos de manos, que se adquieren al encontrar pergaminos con el hechizo.
No hay límite en el nivel de magia, pero se consumen puntos de hechizo al lanzarlos. Dicho nivel sólo influye en que salga mejor o peor el hechizo.
Tipo de enigmas predominante: Del tipo palanca y similares. Algo de componente de diálogo, pero no para avanzar sino para enterarte mejor de la historia.
Influencia del Argumento: Algo hay, pero no mucho.
Aspectos Técnicos: Muy buenos en todos los apartados: gráfico, sonido y movimiento. Posibilidad de imprimir el mapa automático.
Puntuación Global: 88

EYE OF THE BEHOLDER II: TEMPLE OF DARKMOON

SSI

Los héroes de Waterdeep se ven involucrados en unos extraños sucesos que les llevan al interior de un pacífico, en apariencia, templo. Allí se tendrán que enfrentar a los esbirros de Dran para poner fin a su pérfido complot.

Sistema de generación de personajes: Exactamente igual, salvo minucias, al comentado para «Eye of the Beholder».
Sistema de Combate: También similar.
Sistema de Magia: Idéntico al primer programa de la serie.
Tipo de enigmas predominante: Orientados a palancas y similar, con algunos enigmas basados en adivinanzas e instrumentados en forma de objetos.
Influencia del Argumento: Bastante. Durante el desarrollo del juego iremos acercándonos al malo y perdiendo contacto con los buenos, conociendo así mejor las características de la conspiración a la que queremos poner fin.
Aspectos Técnicos: Bueno el apartado gráfico, no tanto el de sonido, lentos los movimientos.
Puntuación Global: 74



guía práctica para el

COBRA MISSION

MEGATECH

En la ciudad de Cobra están desapareciendo hermosas jóvenes sin razón aparente. Ahora podremos resolver el enigma transformándonos en el detective privado J.R. y contando además con la ayuda de una antigua amante. Durante la investigación tendremos numerosas oportunidades de conocer (en sentido bíblico) a las hermosas señoritas, en un JDR que destaca por sus aspectos "subiditos de tono".



Sistema de generación de personajes: No hay. Podemos definir el nombre de los dos protagonistas.
Sistema de Combate: Arcade.
Sistema de Magia: No hay.
Tipo de enigmas predominante: Basados en diálogos. Los distintos sucesos ocurren tras la secuencia adecuada de diálogo con los personajes.
Influencia del Argumento: Muy "traída por los pelos". Lo cierto es que el argumento da igual, pues lo que terminamos buscando no es enterarnos de la historia, sino de otras cosas.
Aspectos Técnicos: Excelentes a todos los niveles. Cuidados gráficos estilo japonés, adecuadas tonadillas que acompañan a cada acción, movimiento bueno en perspectiva aérea.
Puntuación Global: 86

ISHAR 2: MESSENGERS OF DOOM

SILMARILS

Tras derrotar a Krogh, Kendoria vivió un periodo de paz. Sin embargo, parece que algo extraño ha ocurrido y es momento de lanzarse a nuevas aventuras. Siguiendo el mismo sistema de su predecesor «Ishar», podremos ahora adentrarnos en los nuevos misterios de un terreno más extenso que abarca las siete islas del archipiélago de Arborea.



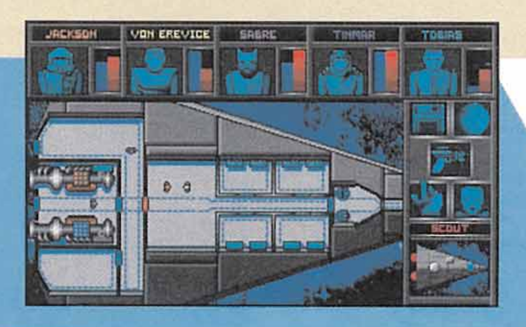
Sistema de generación de personajes: No hay.
Sistema de Combate: Arcade, con movimiento.
Sistema de Magia: Cuando consigamos un hechizo podremos utilizarlo si hay puntos de magia suficientes.
Tipo de enigmas predominante: Basados en objetos.
Influencia del Argumento: Aunque como en «Ishar», el argumento no influye mucho, ahora es más divertido ya que hay más densidad de eventos en el territorio.
Aspectos Técnicos: Excelente en gráficos, con algunos verdaderamente excepcionales, tanto en escenarios como en monstruos. Poco reseñable en el aspecto de sonido. Mejoría en los movimientos.
Puntuación Global: 68

MEGATRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENTS

EMPIRE

En esta ocasión, el equilibrio del universo depende de un extraño líquido rosa, surgido misteriosamente, que amenaza con inundar el planeta Rhylanor. A nosotros nos toca encontrar la solución a tan viscoso problema.

Sistema de generación de personajes: Muy sofisticado. Es como el sistema de los JDRs de mesa, hasta el punto de que las instrucciones afirman que se pueden generar personajes para el mismo. Permite definir cantidad de habilidades, adquiridas en distintas circunstancias, y hasta el planeta de origen. Es casi tan entretenida como el juego en sí.
Sistema de Combate: Estratégico. Se pueden dar órdenes a los distintos miembros del grupo, que luego actúan según esas directrices.
Sistema de Magia: No hay.
Tipo de enigmas predominante: Orientados a diálogo con los personajes.
Influencia del Argumento: Prácticamente toda la historia se descubre cuando avanza el juego. Al principio estamos en una ciudad, la capital del planeta potencialmente inexistente y prácticamente no nada sabemos de nuestra misión.
Aspectos Técnicos: Buenos gráficos con perspectiva aérea. Sonido poco destacable. Movimiento algo confuso. Excesivamente caro.
Puntuación Global: 76

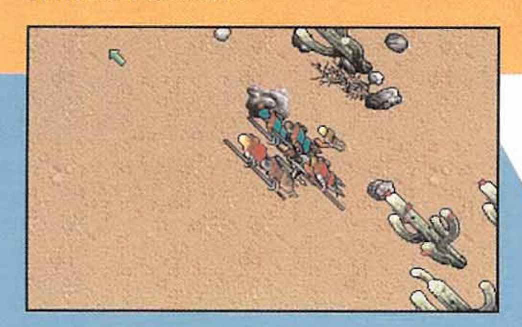


ULTIMA VII: THE BLACK GATE.

ORIGIN

La última parte de la verdadera serie Ultima por fin ha llegado a nuestro país. Como en las anteriores, poco sabemos de las razones para volver a Britannia. Sólo es relevante la aparición de la Hermandad y una parrafada que recibimos de un tal Guardian. Adiós a los monigotes y pitidos: nos ofrece unos gráficos maravillosos y un sonido a la misma altura.

Sistema de generación de personajes: Sólo podemos elegir el sexo y el nombre del nuevo Avatar.
Sistema de Combate: Estratégico.
Sistema de Magia: Como en los anteriores de la saga, tiene bastantes facetas. Hay que combinar plantas, runas y, además, tener suficientes puntos de magia. Las primeras se compran, las segundas se saben y los terceros se recuperan con el paso del tiempo. Los hechizos deben prepararse antes de su uso.
Tipo de enigmas predominante: Orientados al diálogo.
Influencia del Argumento: Los juegos de esta serie son el ejemplo a seguir para lo que llamamos "juegos con historia". Al comenzar no sabemos qué pasa, pero lo vamos averiguando gracias a los diálogos. Muchas subtramas en las que participar y, además, cada NPC tiene su propia vida.
Aspectos Técnicos: Soberbios gráficos pseudotridimensionales a vista de pájaro. Otro tanto se puede decir de la música y voces digitalizadas. Movimiento algo lento.
Puntuación Global: 93



LEGEND

MINDSCAPE

Ha surgido un nuevo y malvado monarca, y el rey no ha tenido mejor idea que abandonar a los suyos. Estamos en Trazere, cuya capital es Treyhadwyl (donde se desarrollaba «Bloodwych»), y hay que reunir un grupo de cuatro aventureros para que resuelva el problema.



Sistema de generación de personajes: Muy simple. En cada personaje se puede elegir el sexo y el elemento que le preside. También hay cierto juego con los puntos de habilidades.
Sistema de Combate: En tiempo real. Se dan las órdenes y los personajes actúan inmediatamente. Algo confuso en algunos momentos.
Sistema de Magia: Muy flexible, a la par que complejo. Hay que elegir runas, y por cada runa su constituyente, mezclándolos. No hay hechizos predefinidos, sino que combinando los efectos de las runas se pueden obtener nuevos sortilegios.
Tipo de enigmas predominante: Muchos orientados a palancas y algunos basados en adivinar palabras. Los hechizos juegan un papel muy importante en su resolución, tal vez más que en combate, lo que no es habitual.
Influencia del Argumento: Nula.
Aspectos Técnicos: Regular en el apartado gráfico, no muy bueno en sonido, poco destacable en movimiento.
Puntuación Global: 80

THE TWO TOWERS

INTERPLAY

Segunda parte de la adaptación al ordenador de la trilogía que dio vida al JDR, «El Señor de los Anillos» de J.R.R. Tolkien. Debemos conducir a los grupos que formaron la Comunidad del Anillo hasta cubrir los objetivos que en el citado volumen se comentan. Es muy original ya que la presencia de varios grupos hace que en la práctica nos enfrentemos a tres aventuras paralelas.



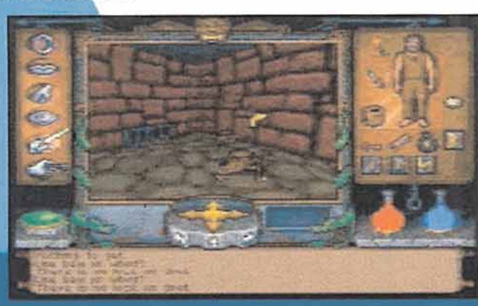
Sistema de generación de personajes: No hay.
Sistema de Combate: Estratégico, pero con gran facilidad para la huida.
Sistema de Magia: De vez en cuando, se adquiere algún hechizo hablando con NPCs, que sólo pueden ser usados por determinados personajes del grupo.
Tipo de enigmas predominante: Orientados al diálogo y al manejo de objetos.
Influencia del Argumento: El juego sigue muy de cerca el desarrollo de la obra que adapta. Aparecen los mismos personajes y hay que lograr los mismos objetivos. Pero se añaden muchas historias que resolver durante el recorrido.
Aspectos Técnicos: Gráficos no muy buenos, sonido normal, movimiento lento. Hay un automapa.
Puntuación Global: 65

jugador de JDRs

ULTIMA UNDERWORLD

ORIGIN

Semicontinuación de la serie Ultima, como su nombre da a entender. Se desarrolla en el interior de un Abismo Estigio colonizado, en cuyo interior un extraño ser mantiene cautiva a una princesa. Lo más llamativo de este juego son sus gráficos y movimiento continuo en tres dimensiones. Parece que nos encontramos allí.

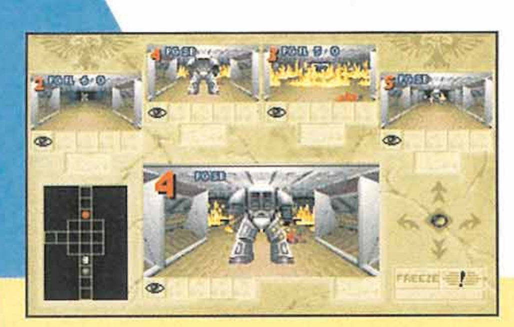


Sistema de generación de personajes: Se pueden definir pocos detalles: sexo, profesión y escoger la cara.
Sistema de Combate: En tiempo real, pero sólo llevamos un personaje.
Sistema de Magia: Se van recogiendo runas cuya combinación permite realizar hechizos, en el caso de contar con suficientes puntos de magia. Estos se recuperan con el paso del tiempo.
Tipo de enigmas predominante: Hay una escasa componente de problemas de palancas y también de uso de objetos. El predominio es, tal vez, de los enigmas orientados a diálogo con los personajes.
Influencia del Argumento: Cuando entramos en el Abismo poco sabemos de la princesa. Conforme nos internamos en las grutas, lo hacemos también en la historia del juego, mediante conversaciones con NPCs. Hay muchos subargumentos que rodean al principal.
Aspectos Técnicos: Sobresaliente en gráficos y movimientos, si bien estos no son tan rápidos como en «Legends of Valour». Los sonidos son algo decepcionantes.
Puntuación Global: 78

SPACE HULK

ELECTRONIC ARTS

Asumes el papel de un capitán del cuerpo de Terminators, cuyo gran enemigo lo constituye la raza de los Genestealers, una especie de aliens que habita en las naves abandonadas por el espacio. Así, los distintos grupos se internan en pasadizos hostiles cuya ambientación es algo fuera de lo común.



Sistema de generación de personajes: No hay. En algunas misiones se pueden elegir las escuadras involucradas.
Sistema de Combate: En tiempo real, cada personaje por separado.
Sistema de Magia: No hay.
Tipo de enigmas predominante: No hay. El juego se centra en la estrategia de combate y en ir cumpliendo misiones que se nos van encomendando. El desarrollo del juego se estructura, pues, en misiones.
Influencia del Argumento: Nula.
Aspectos Técnicos: Estupendos, todos buscando una mejor ambientación. Los gráficos y el movimiento son muy buenos, pero el sonido es lo mejor, con voces digitalizadas que sobrecogerán al más pintado.
Puntuación Global: 91

EYE OF THE BEHOLDER

SSI

Una de las series más deseadas en España, dada el estupendo aspecto que tenía, pero que causó alguna que otra decepción. La aventura comienza en las alcantarillas de Waterdeep desde donde podremos descubrir una trama subterránea –nunca mejor dicho– que nos arrastrará a dominios de inesperados seres.

Sistema de generación de personajes: Bastante completo. Se puede elegir nombre, sexo, raza, alineamiento y algún parámetro más. Las característcias, seis en total, se fijan aleatoriamente, permitiendo posterior manipulación, sin límites.
Sistema de Combate: En tiempo real. El sistema de esta serie es el prototipo de lo que entendemos por Sistema de Combate en tiempo real.
Sistema de Magia: Se pueden memorizar un número limitado de hechizos de cada nivel. Para ello, hay que dormir cierto tiempo. Hasta que se use, permanece disponible. Los hechizos se adquieren subiendo de nivel o al encontrar pergaminos en el recorrido.
Tipo de enigmas predominante: Principalmente, orientados a palancas y elementos similares. Los botones de los niveles superiores al cuatro se caracterizan por la enorme dificultad que implica localizarlos.
Influencia del Argumento: Apenas hay argumento inicial, y prácticamente todo el desarrollo se realiza durante el propio juego.
Aspectos Técnicos: Bueno en gráficos, no tanto en sonidos (sólo de ambiente) y movimiento relativamente lento.
Puntuación Global: 70



EYE OF THE BEHOLDER III: ASSAULT ON MYTH DRANNOR

SSI

De reciente publicación, es la tercera parte de «Eye of the Beholder», por si no os habíais dado cuenta. Tranquilizada Waterdeep, nuestros héroes se desplazan a la ciudad abandonada de Myth Drannor a la que liberarán de su malvado amo... si todo va bien, claro.

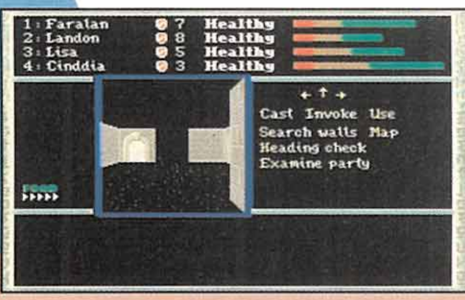


Sistema de generación de personajes: Sin novedad respecto a los de sus capítulos anteriores.
Sistema de Combate: En tiempo real.
Sistema de Magia: Como en los anteriores.
Tipo de enigmas predominante: Como de costumbre, orientados a palanca y similar. Se aprecia una mayor componente de uso de objetos.
Influencia del Argumento: En la línea de los anteriores, al principio estás más despistado que un aventurero en un cementerio, pero luego irás descubrieno más datos.
Aspectos Técnicos: Excelente en los apartados gráfico y de sonido, más rápido en los movimientos. Algo lento en los cambios de zona.
Puntuación Global: 85

DARK HEART OF UUKRUL

BRODERBUND

Eriosthe está dominada por un ser demoníaco que responde al nombre de Uukrul. Ya se mandó un grupo para resolver la situación, pero ha fracasado. Así que nos toca meternos en la ciudad de la montaña y penetrar hasta sus intimidades para poner fin al amigo de la oscuridad. Los enigmas de este juego son realmente difíciles.



Sistema de generación de personajes: De gran originalidad, pero no muy complejo. Para caracterizar a cada personaje hay que contestar una serie de preguntas sobre él mismo, por ejemplo lo qué haría en una determinada situación. Por cierto, éste era el Sistema de generación de personajes de los primeros programas de la serie Ultima.
Sistema de Combate: Estratégico, con monstruos y héroes realizando sus acciones por riguroso turno.
Sistema de Magia: Conforme se avanza en experiencia, se adquieren anillos que permiten realizar hechizos y rezar oraciones de más nivel. Hay un cierto número de puntos de magia que se recuperan al andar o descansar. Para lanzar el hechizo hay que poner su nombre, recopilados todos ellos en las instrucciones.
Tipo de enigmas predominante: Suelen consistir en adivinanzas tras obtener una serie de pistas sobre su solución. De vez en cuando, se exige el uso correcto de algún objeto. Son enigmas bastante difíciles de por sí, a lo que se une el hecho de estar en inglés.
Influencia del Argumento: No mucha. La trama podría ser cualquier otra sin que el juego variara sustancialmente en su desarrollo.
Aspectos Técnicos: Los gráficos no son muy buenos, si bien al menos en los combates los distintos contendientes son perfectamente distinguibles. No hay sonido. El movimiento es muy rápido, pero tampoco es una virguería.
Puntuación Global: 91

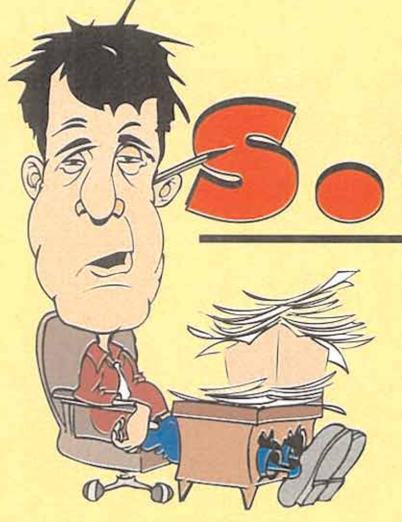
OTROS PROGRAMAS DE PRÓXIMO LANZAMIENTO Y ALGUNOS CLÁSICOS

Bueno, pues si todos los programas descritos como oferta de aventuras os siguen pareciendo pocos, sabed, primero, que hay otros juegos publicados hace más tiempo que no hemos recogido en esta relación, pero no estará de más nombrarlos en aras de lograr completar este viaje por el mundo del rol: «Bloodwych», «Heroes of the Lance», «Crystals of Arborea», «Ishar», «Dragons of Flame», «Sentinel's Worlds», «Shadow Sorceror», «Megatraveller 1», «Space 1889», «Elvira», «Lord of the Rings», «Drakkhen», «Obitus».

Junto a la mirada al pasado, tenemos ya las nuevas promociones con suculentas proposiciones que brevemente recogemos: «Dark Sun» (SSI), «Might & Magic III», «Clouds of Xeen», «Dark Side of Xeen» (los dos últimos son también de la serie Might & Magic, que está sorprendiendo por su excelente calidad), «Dragon Night III» (en la línea de «Cobra Mission», por algo ha sido realizado por los mismos autores), «Wizardry VII: Crusaders of Dark Savant» (de otra serie veterana: Wizardry, que va por su séptima entrega como Ultima), «Ultima Underworld II», «Ultima VII -2ª parte».

La conclusión después de este recorrido por el mundo del rol no puede ser otra: hay aventuras para rato y para todos los gustos. Escoged y disfrutad, que os lo merecéis.

Ferhergón



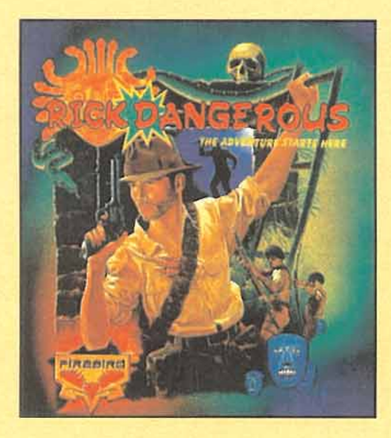
S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Ya estamos aquí otra vez. Como siempre os traemos, puntualmente, la solución a todas las cuestiones que nos planteáis. Parece ser que Indy os está causando muchos quebraderos de cabeza, ¿no? Bueno, de cualquier forma, no debéis preocuparos por nada, en estas líneas tenéis a vuestra disposición el modo exacto de resolver todo tipo de dilemas con los que os encontréis en el amplio mundo de la informática.

RICK DANGEROUS



¿Cómo puedo pasar la fase de Egipto, tras caer una piedra con pinchos en una pantalla donde avanzas hacia la derecha y sólo hay dos plataformas?

S. PÉREZ (LAS PALMAS)

Para poder pasarla, debes saltar de forma que cuando caigas en la primera plataforma mantengas la tecla hacia arriba apretada para, de este modo, saltar rápidamente a la segunda plataforma sin que te mate el disparo de la serpiente.

CALIDAD GRÁFICA

¿Poseen las aventuras gráficas para el Amiga los 256 colores en pantalla del PC? ¿Por qué en el PC se ven con mayor definición los gráficos de los videojuegos que en el Amiga? ¿Se puede adaptar el compact disc de un equipo de música para ser utilizado como CD-ROM?

JUAN J. RODRÍGUEZ (ROTA, CÁDIZ)

El Amiga 500 solamente puede presentar un máximo de 32 colores simultáneos en pantalla, ya que el modo HAM con el que podrían utilizarse los 4096 colores de la paleta no resulta adecuado para la programación de videojuegos, y es precisamente esta diferencia de colorido la que hace que las aventuras gráficas de PC sean más brillantes. De ningún modo puedes utilizar un compact disc de un equipo HI-FI como CD-ROM, tendrás que comprar un periférico específico que en el caso del Amiga 500 recibe el nombre de A570.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Cómo debo poner las piezas en la estatua del centinela que está en los canales?

J. A. BENITO JULIÁN (ZARAGOZA)

Fíjate en el esquema que hay en un pequeño armario situado en el primer anillo concéntrico, cada una de las combinaciones indica la forma que adoptará el brazo del centinela.

¿Qué debo hacer en la isla de Creta y dónde consigo la segunda piedra para el pedestal?

PABLO FCO. REQUENA (GRANADA)

Si estás en el modo de la cooperación, localizarás dicha piedra en las excavaciones donde se halla el taquímetro. Si, por el contrario, te encuentras en el de la inteligencia, la verás en el submarino. Con la piedra en tu poder, úsala en el pedestal y tendrás la posibilidad de continuar.

Estoy jugando en el modo de inteligencia y ¿me gustaría mucho saber qué es lo que debo utilizar con los cables que están en el submarino?

DAVID SÁNCHEZ (MADRID)

Un paño mojado con aceite será más que suficiente.

En el canal, ¿cómo puedo acercar la cadena hasta el brazo de la estatua del vigilante?

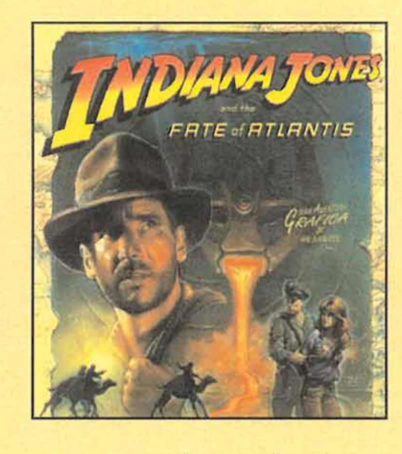
ANA ISABEL LÓPEZ (SAN SEBASTIÁN)

Según la posición que adopten las piezas que encajan en el interior de la estatua, y con ayuda de la escalera, se irá desplazando el brazo y conseguirás enganchar la cadena.

¿De qué modo debo utilizar las piedras para conseguir abrir la puerta de Atlantis?

RAFAEL RUBÍ (PALMA DE MALLORCA)

Debes colocar las piedras tal y como lo hiciste en la maqueta de la Atlántida, pero esta vez, giradas 180 grados.



¿Cómo puedo arreglar los cables del lanzatorpedos y qué debo hacer en la isla de Creta después de usar el taquímetro en ambas estatuas?

RAÚL AMORES (BARCELONA)

No debes arreglarlos, sino usar el trapo con los cables para que se prenda fuego y poder ir a proa. Una vez que tengas el taquímetro sobre cada una de las estatuas, debes escoges la opción "usar taquímetro otra vez" y apuntar a cada uno de los cuernos para lograr encontrar la segunda piedra.

No localizo el código de la maqueta de Atlantis, ¿cuál es?

DANIEL VALDERRAMA (MADRID)

No te lo podemos decir pues varía en cada partida. Sigue las instrucciones del libro para saber las posiciones de las piedras.

Según el artículo que publicasteis, era totalmente necesario un objeto a la temperatura adecuada para evaporar el agua que está en la puerta del primer anillo, ¿cuál es?

ÁNGEL CAMINA (VALLADOLID)

Para evaporar el agua, debes conseguir una serpiente espiral, ésta se calentará con ayuda del preciado orichalcum.

¿De qué manera se sale de la sala de mapas?

CLAUDIO FITÓN (BARCELONA)

Utilizando en el pedestal las tres piedras que posees.

Decís que en la ciudad hundida necesitamos dar algo de comer a la estatua para colarnos, pero el único alimento que llevo encima es "el bocata de submarino", y esto no funciona.

JAVIER GARCÍA (AVILA)

Naturalmente, cuando dijimos algo de comer, nos referíamos al archiconocido orichalcum.

EL FUTURO DEL AMIGA

¿Podrán los nuevos Amiga competir con el PC? ¿Por qué en Inglaterra el Amiga está mucho mejor considerado que en España? ¿Qué diferencias hay entre el 68286 del Amiga 500 y el 68020 del Amiga 1200?

RICARDO LARA (MADRID)

Sentimos mucho tener que decir que el mercado se está decantando claramente a favor de los compatibles, que nuestro querido Amiga está perdiendo empuje incluso en el Reino Unido de Gran Bretaña y que uno de los problema del mercado español es que apenas se venden juegos originales para Amiga.



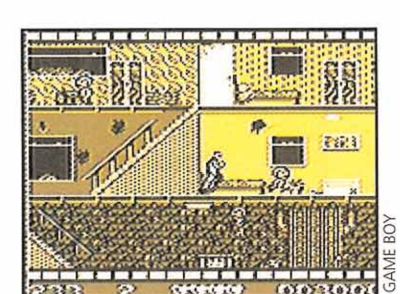
En cuanto a tu última pregunta te diremos que el Motorola 68000 (y no 68286) del Amiga 500 permite direccionar un máximo de 16 megas ya que tiene un bus de datos de 16 bits, un bus de direcciones de 24 y registros internos de 32. El 68020, por el contrario, es un chip de 32 bits en todos los aspectos, lo que le permite leer 32 bits de la memoria en una sola operación, direccionar 4 gigas y funcionar a frecuencias de reloj mucho más altas (en el caso del Amiga a 14 megaherzios frente a los 7,14 del 68000). El 68020 posee memoria caché, nuevos registros y nuevas instrucciones que lo hacen mucho más potente que su predecesor.

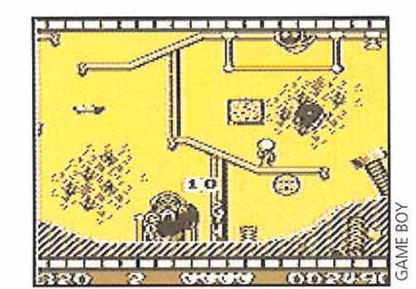


VIDEO CONSOLAS

NO HAY COLOR...

COOL WORLD







- GAME BOY
- Arcade

Efectivamente, en esta versión para Game Boy del «Cool World» no hay color. Y no nos referimos a que la pantalla de esta portátil sea monocromática. No, sino a que el juego no es ninguna maravilla. Por mucho que se hayan empeñado, el resultado de trasladar todo el colorido y espectacularidad del film a la Game Boy indicaba que iba a ser un fracaso desde el principio.

Siguiendo un poco el argumento de la película, un dibujante de comics llamado Harris se ve atacado por sus propias creaciones. Resulta que los personajes de sus dibujos, los Doodles, han empezado a hartarse de vivir en un mundo imaginario e irreal. Por esta razón, han decidido conectar su mundo, el Cool World, con el nuestro, ya que su máxima ilusión es convertirse en seres vivos y pasar a formar parte de nuestro mundo real. Pero resulta que estos personajillos están algo chiflados, por lo que el caos que crearían en la tierra sería enorme.

Así, de este modo comienza nuestra misión en el juego. La tarea será expulsar a todos los Doodles de nuevo a su mundo. Para ello disponemos de una curiosa arma que, a simple vista, puede parecer una pluma, pero que es una eficaz herramienta contra estos seres. Disparando con la misma a los bichejos, ésta los envuelve en una burbuja de tinta que los inmovilizará durante un tiempo. Una vez hecho esto, lo único que nos quedará por hacer será absorber la burbuja para convertir al Doodle en lo que en un principio fue: un simple chorro de tinta china.

«Cool World» tiene niveles para dar y tomar, pero mucho nos tememos que no todos van a poder ser jugados. ¿La razón?, muy simple: su más que excesivo nivel de dificultad hará que desesperéis una y otra vez, hasta el límite de llegar a una histeria desenfrenada. Y es que no pedimos que un juego te lo puedas acabar en media hora, pero tampoco que sea prácticamente imposible el avanzar. Esto, añadido a sus penosos y diminutos gráficos, que a veces no se sabe lo que tenemos ante nosotros, y a una baja jugabilidad, hacen que esta versión de «Cool World» para la Game Boy carezca totalmente de adicción e interés. Ni siquiera la idea de pensar que si acabamos el juego veremos las sinuosas curvas de Holli Would, nuestra querida Kim Basinger, anima a jugar una vez tras otra.

En esta ocasión, Ocean, la compañía reina de las conversiones cinematográficas no ha sabido dar ese toque mágico que existe en sus juegos.

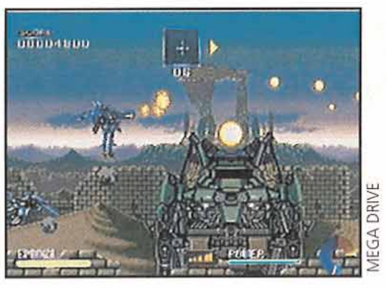
E.R.F.

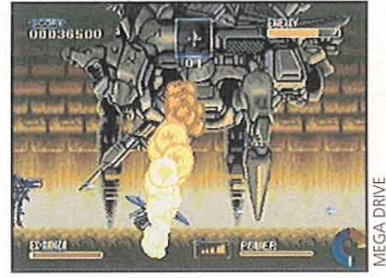
40 — La espectacularidad del film no queda reflejada en este cartucho.

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	39
ADICCIÓN	41
SONIDO	50
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	49

DESTRUCCIÓN ES LA PALABRA

X-RANGER





- MEGADRIVE
- Arcade

Destruye, machaca, aplasta, es demoledor, gigantesco, preciso, frío como el acero y duro como la roca. Es X-Ranger. El resultado de la investigación conjunta en armamento y cibernética. Un arma tan sofisticada como elegante y mortal. Todo un alarde militar. Pero, ¿qué ha llevado al hombre a desarrollar un robot como éste? Bueno, un poco lo de siempre, o dicho de otro modo, ese viejo argumento que tan buenos resultados da una y otra vez: los malos invaden el planeta, los buenos se sacan de la manga su arma ultrasecreta para casos desesperados y..., ¡voila!, ya tenemos la acción servida en bandeja.

Más o menos esto vendría a ser «X Ranger», un juego de acción. No, aún más. Un muy buen juego de acción. No, incluso se podría decir que es un excelente juego de acción. Pero todavía más, podemos afirmar que..., ¿se nota que nos gusta? No es para menos. «X Ranger» posee seis fases que dejarán tiritando al más pintado. Con enemigos desde muy chiquitajos hasta otros más grandes que la misma pantalla, que salen hasta de debajo de las piedras. Pero claro, nosotros contamos con tecnología punta, como una especie de scooter futurista que nos ayudará a desplazarnos a velocidades vertiginosas, o un jetpac con el que volar no es ningún problema, o distintos tipos de armas que fríen enemigos que es un gusto.

Técnicamente «X Ranger» es un pequeño lujo de ocho megas que cuenta con scrolles parallax, hasta 128 colores en pantalla, una música de cine, una jugabilidad a prueba de bomba..., y una dificultad de las que hacen época. En definitiva, es un cartucho altamente recomendable, cuya originalidad es poco menos que nula.

F.D.L.

85 — ¡Música a tope en tu equipo y «X Ranger» en la Mega Drive.

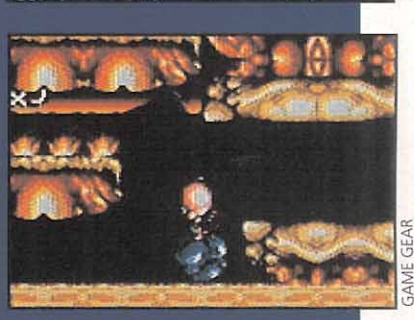
ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	89
SONIDO	92
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	84

AMOR FILIAL

CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

- GAME GEAR
- Plataformas





Era un día de esos que parecen perfectos para disfrutar de la vida y la naturaleza. Pero la cruda realidad vino a sacar de su ilusión al pobrecito Chuckie. Vaya, otro despiste, se nos ha olvidado presentaros al enano. Eso se arregla rápido: "Vamos, Chuckie, saluda". "Grrffff". Claro, ¡qué fallo! Veréis, en la Edad de Piedra el lenguaje era tosco, primitivo..., asilvestrado sería la palabra adecuada. En resumen, nadie hablaba en cristiano. Lo que Chuckie pretendía decir era algo así como: "¡Hola, soy Chuckie! El hijo del señor Rock, Chuck Rock. Mis papás han sido secuestrados por los malos. Pero como yo soy muy valiente he cogido la cachiporra de mi papi y voy a rescatarlos". Y en esas estamos. En que tenemos entre nuestras manos la segunda parte del delirante «Chuck Rock» para Game Gear; en que parecía casi imposible que pudiera ser mejor que su predecesor, y sin embargo lo es; y en que el protagonista absoluto es el hijo de aquel brutote cavernícola que se divertía rompiendo piedras con la cabeza.

«Chuck Rock II. Son of Chuck» recoge el testigo de uno de los cartuchos más entretenidos que habían aparecido para la pequeña de la familia Sega. Se ha pretendido mejorar casi todos los aspectos de «Chuck Rock» y, a decir verdad, se ha conseguido plenamente. El juego nos invita a participar, manejando al pequeño troglodita, en la localización y posterior rescate de sus padres.

Cuatro fases, divididas en un par de niveles cada una, separan a Chuckie de sus progenitores. El camino es peligroso, plagado de enemigos siniestros, monstruitos voladores y terribles dinosaurios gigantescos –gigantescos de verdad–. Pero con un recio garrote de roble, algo de astucia y mucho valor, podremos disfrutar de las excelentes animaciones del personaje, los magníficos y artísticos decorados, la jugabilidad exagerada que posee, y la elevadísima adicción que provoca este cartucho. «Chuck Rock II» es una joya, así como suena.

Core ha dado el Do de pecho y ha realizado un programa que parece mentira que sea de una consola portátil, sin ninguna animosidad contra las portátiles, que quede claro. Pero es que los movimientos, los gráficos, el colorido y también, no lo olvidemos, la música, parecen aspectos propios de una máquina mucho más potente. Sería deseable que un día, no muy lejano, todos los juegos fuesen como éste. Confiemos en ello y, mientras tanto, disfrutemos con las andanzas del hijo de Chuck como auténticos enanos. Hemos dicho.

F.D.L.

90 — ¡Larga y buena vida a la dinastía de Chuck Rock!

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	90

¡UN HOMBRE-LOBO EN MI CONSOLA!

WOLFCHILD

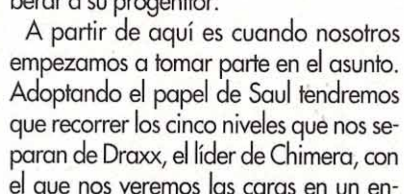
- MASTER SYSTEM
- Arcade


MASTER SYSTEM

Para que una compañía reciba el calificativo de buena, tiene que crear producciones con una regularidad y calidad muy altas. Pues bien, Core Design se ha ganado este calificativo a pulso. Tras sus exitosa carrera en el terreno de los ordenadores, ahora se están volcando literalmente en las consolas y de una forma intensiva. Después del excepcional «Chuck Rock», ahora nos presentan este estupendo «Wolfchild», que nos recuerda un poco «Strider», por el desarrollo y decorado de algunas de sus fases. Este cartucho que nos acontece no es otro que un arcade de plataformas, donde Core es especialista.

«Wolfchild» comienza cuando la organización terrorista Chimera decide secuestrar al famoso investigador Kal Morow, gran especialista en el campo de la biogenética. Este rapto se debe a que el señor Morow está trabajando en un importante experimento llamado "Wolfchild", que consiste en una fórmula que permite a cualquier ser humano la posibilidad de convertirse en hombre-lobo, dotando a la persona que lo utilice de poderes insospechados de combate. Chimera pretende que el científico les dé las fórmulas del experimento, para utilizarlo con fines propios... Mientras esto sucedía, el hijo de Kal, de nombre Saul, se encontraba de regreso hacia la base donde su padre trabajaba cuando se encontró con tal noticia. Sin esperar ni un solo minuto, Saul se sometió personalmente al experimento de su padre y decidió que ya era hora de acabar con tal organización y liberar a su progenitor.

MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

A partir de aquí es cuando nosotros empezamos a tomar parte en el asunto. Adoptando el papel de Saul tendremos que recorrer los cinco niveles que nos separan de Draxx, el líder de Chimera, con el que nos veremos las caras en un enfrentamiento final. «Wolfchild» se desarrolla, como hemos dicho antes, en forma de arcade de plataformas, donde tendremos que ir avanzando a través de todo el recorrido hasta encontrar al enemigo de fin de fase. El scroll del mapeado es multidireccional y nos ofrece unos caminos laberínticos repletos de trampas y enemigos. Hay que decir que la variedad de estos es amplia y que en cada zona son diferentes, lo que es de agradecer ya que hace que el juego no se vuelva repetitivo. Por supuesto, en nuestro avance podremos recoger armas y objetos de utilidad, y entre ellos la cápsula especial que nos permitirá convertirnos en hombre-lobo, y disponer así de las mejores cualidades de combate.

«Wolfchild» es un claro ejemplo de producto Core: un arcade sencillo, no muy original, pero realizado de una manera fantástica, que te engancha desde el primer momento. Una ajustada dificultad, que se incrementa gradualmente, colabora a que su adicción se sitúe en un nivel muy alto. Unos extensos niveles cargados de mucha acción y una calidad técnica notable hacen que este cartucho sea muy recomendable . Juegos como «Wolfchild» demuestran que la Master System puede ofrecer mucho juego.

E.R.F.

Estamos ante un estupendo y muy adictivo arcade. **78**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	77
ADICCIÓN	89
SONIDO	69
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	75

VACACIONES EN FAMILIA

ADDAMS FAMILY 2 PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

- SUPERNINTENDO
- Plataformas


SUPERNINTENDO

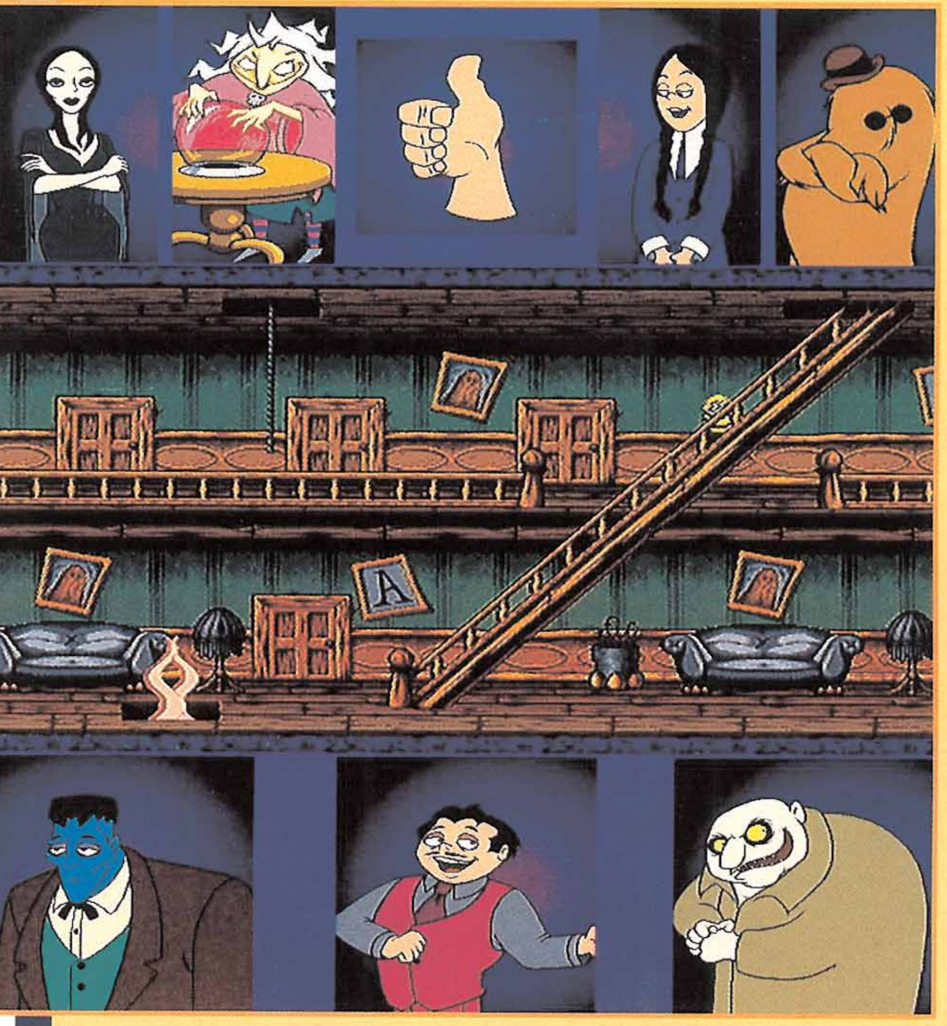
Para deleite de los aficionados a las emociones fuertes, a las demostraciones de habilidad sobrehumana con el pad y a poner a prueba sus nervios de acero, llega la continuación de aquel fantástico juego, inspirado en la película del mismo nombre, que tan buenos ratos nos hizo pasar no hace demasiado tiempo. «The Addams Family» era una buena muestra de que un género como el de las plataformas tiene aún mucha vida por delante. También lo era de la maldad que puede llegar a incubar un programador en su interior, y que deja libre cuando se trata de calibrar el nivel de dificultad de un juego. Porque «The Addams Family» era más que difícil. Podía servir como un excelente método para descargar la tensión nerviosa cuando, tras varios miles de infructuosos intentos de pasar una fase, la emprendíamos a patadas con la consola.

Si la primera parte de la familia Addams se basaba en la película, ésta lo hace en la serie de dibujos animados que se comenzó a emitir a partir del éxito del film. Esto más que nada es anecdótico porque a la hora de la verdad, nos daría igual que se inspirasen en un cómic finlandés. Lo que cuenta es lo divertido que sea un juego y lo bien hecho que esté. Y «Pugsley's Scavenger Hunt» cumple ambos cometidos con creces. El argumento tampoco es que sea nada del otro jueves. Wednesday, la repelente hermana del protagonista, ha querido gastar una de sus "inocentes" bromas a Pugsley, escondiendo seis de sus más preciadas pertenencias en la mansión donde habitan. Lo malo es que si Pugsley no las recupera pronto se avecinan problemas.

Seis fases, seis, aguardan a que nos decidamos a intentar superarlas. Cada una de ellas se esconde tras una habitación del hall de la mansión Addams y se encuentra custodiada por un miembro de la familia. Según vayamos dejando atrás las primeras, podremos acceder a otras que en principio nos estaban ve-

SUPERNINTENDO

RETRATO DE FAMILIA



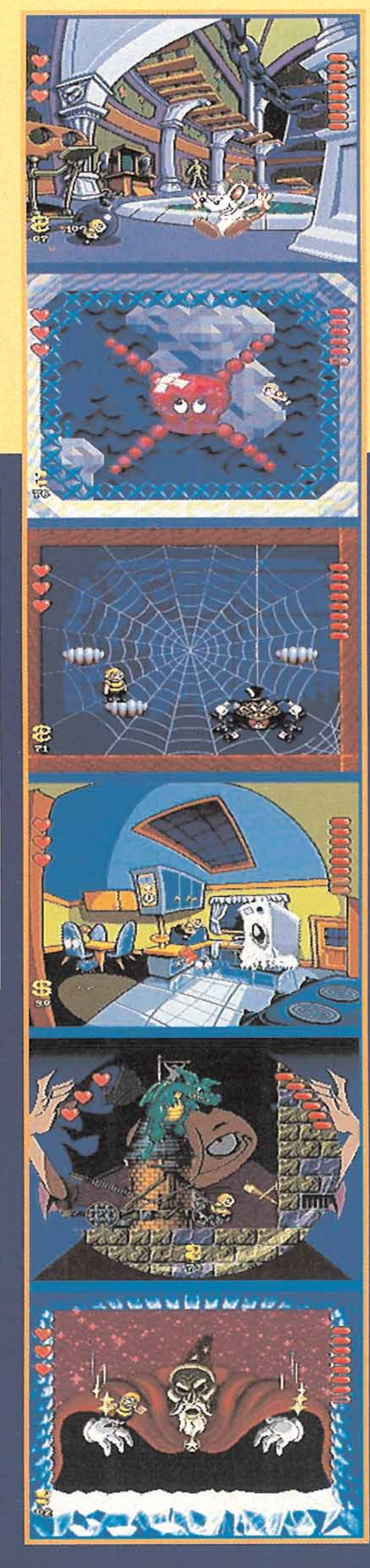
No se puede confiar en nadie. Hasta tu propia familia te juega malas pasadas de vez en cuando. Por muy modositos que parezcan en la imagen, tienen un sentido bastante extraño del amor fraterno. Meter al pobrecito Pugsley en este berenjenal no es algo propio. Claro que también hay que acordarse del famoso refrán de "Cría cuervos...". Y es que, por mucho que intente disimularlo, Pugsley tampoco es un angelito.

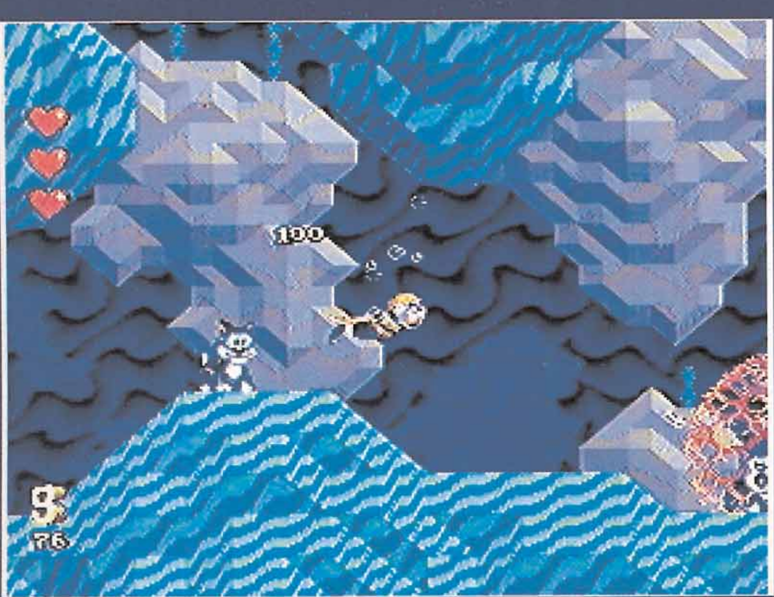
Echad un vistazo y contemplad las sonrientes y malévolas carillas de Gómez, Fester, Morticia, Wednesday, etc. Tan sólo la entrañable "cosa" se alegrará de nuestros triunfos. Para que luego digan eso de "amor de madre". ¡Ja!

SUPERNINTENDO

SOLO ANTE EL PELIGRO

Nadie va a ayudar a nuestro protagonista en su deambular por la casa. Y mucho menos cuando se enfrente a seres tan estrafalarios como los enemigos de fin de fase. Tan sólo a primera vista ya se aprecia que no son muy normales que digamos. Porque, a ver, ¿cuándo nos hemos tenido que ver las caras con una lavadora loca, un ratón gigante, o un pulpo con un esparadrapo en la cabeza? Tan sólo es una muestra más de la locura que se ha desatado en la mansión de los Addams, y que únicamente nosotros podremos parar. El camino que conduce hasta estas criaturas no es fácil. Más bien todo lo contrario. Andar descalzo y sin pincharse por encima de un erizo sería menos complicado. Claro que también sería bastante desagradable, y como con el cartucho nos lo podemos pasar pipa, creemos que la elección es clara, ¿no?





dadas. Pero nada más traspasar el umbral de cualquiera nos daremos cuenta de que el asunto es más complicado de lo que parecía. Cientos de enemigos obstaculizarán nuestro avance. Trampas a tutiplén aparecerán como de la nada para frenarnos en seco. Ratones asesinos, patos de goma rabiosos, gatos acuáticos, armaduras medievales..., lo más disparatado tiene cabida en el juego, con el objetivo de acabar con nuestra vida. Por si fuera poco, se añade la complicación de que algunas salidas sólo se pueden alcanzar con la combinación de diversos interruptores que adoptan las formas más inesperadas, y que no siempre son visibles a primera vista. También, y dependiendo del camino escogido, podemos llegar al final de un nivel en segundos...o en horas.

«Pugsley´s Scavenger Hunt» es uno de esos juegos con lo que te puedes eternizar, y no sacar nada en claro. Pero es divertido como pocos. Gráficamente es irreprochable, contando con detalles de auténtica exquisitez técnica. Como un alarde son las animaciones y los incontables planos de scroll que existen en determinadas fases. Pero esto también se vuelve un poco en contra del juego, ya que son tantos y tan variados los sprites que llegan a juntarse en algunas escenas, que resulta difícil seguir a nuestro protagonista. Tan ligero defecto queda eclipsado por aspectos como la banda sonora, la jugabilidad, los efectos de luces y sombras que se han introducido... puede que hasta no sea exagerado decir, la belleza del programa. «Pugsley´s Scavenger Hunt», es un cartucho que se define con una sola palabra: bonito.

F.D.L.

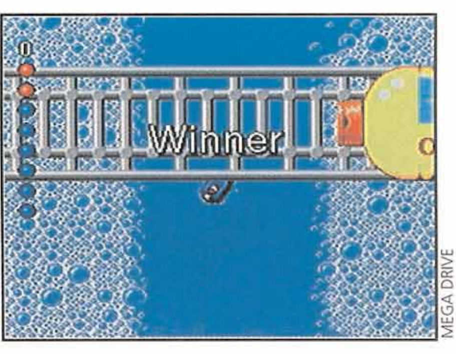


Difícil, genial y precioso. Un cartucho casi imprescindible. **92**

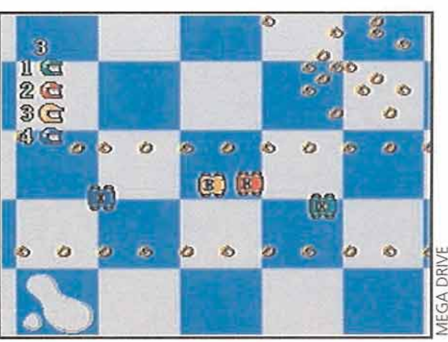
ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

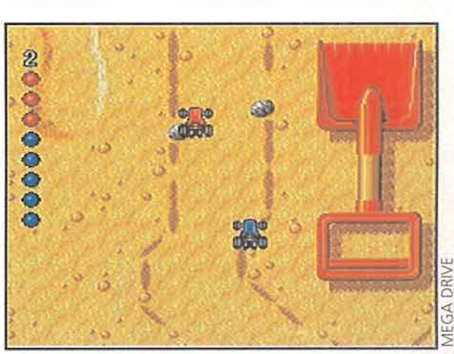
PEQUEÑOS PERO MATONES
MICROMACHINES

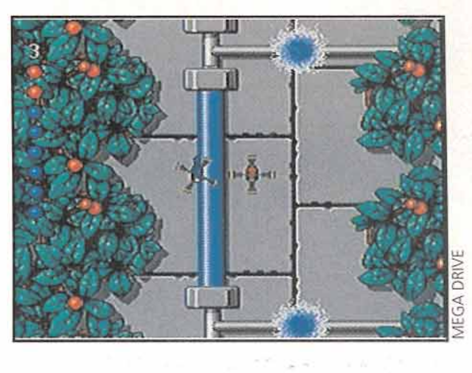
- MEGA DRIVE
- Arcade



MEGA DRIVE


MEGA DRIVE


MEGA DRIVE


MEGA DRIVE

Imaginad que encendéis el televisor y aparece en la pantalla un hombrezuelo con un bigotillo ridículo, una gorrita que parece sacada del equipo de baseball de su hijo y un mono de colorines. Y, sin respirar, sin tomar aliento, y sin darnos a nosotros tiempo para reaccionar, empieza a soltar una retahíla más o menos parecida a esto: "¡Hola! ¿Qué tal? Soy el hombre de Micromachines y vengo a presentaros los fabulosos vehículos de Micromachines con ellos puedes realizar carreras trepidantes y llenas de emoción y puedes elegir entre un montón de Micromachines como barcos aviones coches camiones bólidos y además los puedes aparcar en el fabuloso garaje de los Micromachines y tú y tus amigos os lo pasaréis en grande con los Micromachines y..., bla, bla, bla..., (aquí un montón de chorradillas más)..., y recuerda que si no son Micromachines no son los auténticos". Tras esta verborrea espeluznante, en tan sólo veinte segundos, que puede provocar que una persona normal eche los pulmones por la boca, nos enteramos que se trata de unos cochecitos en miniatura. ¿Ya está? ¿Nada más? En principio no. Pero, sinceramente, cuando juegas como si fueras un mocoso con estos minivehículos te lo pasas de miedo. Pero, como a nosotros lo que nos interesa es que acaba de aparecer un cartucho de Mega Drive basado en estos divertidos "cacharros", vamos a ver que ha salido de una mezcla tan curiosa como la de juguete y consola.

Lo primero, ¿en qué consiste «Micromachines»? En pocas palabras es una competición, una carrera, bien contra un amiguete, bien contra la consola, en la que controlaremos un coche, una lancha, un helicóptero, un fórmula uno..., incluso un tanque. Pero eso sí, todos muy, muy chiquititos. Juegos de carreras hay muchos, diréis, y no sin razón. Efectivamente, pero pocos tan desternillantes como éste. Los circuitos que habrá que recorrer son lo más gracioso que hemos visto jamás. Y es que ver como unos barquitos cogen velocidades de vértigo en..., una bañera, con sus pompas de jabón y todo, no es algo muy usual. Tampoco lo es competir encima de un pupitre cruzando puentes hechos con reglas, lapiceros, cuadernos, etc. Y así, todo el juego. Para más risas, los supuestos pilotos de nuestras máquinas son el vivo reflejo de la imaginación de los programadores de Codemasters, artífices de esta pequeña –sin segundas– locura para la dieciséis bits de Sega.

Quizá todo comentado así pueda ofrecer una impresión que no provoque demasiado entusiasmo, pero nada más lejos de la realidad. «Micromachines» no es el summun de la programación, pero sí de la diversión. Es adictivo como pocos, gracioso, original, entretenido y, por si fuera poco, está bien hecho. Con unos gráficos y decorados llenos de color, un sonido muy logrado y una jugabilidad altísima, aunque al principio cuesta un poco cogerle el tranquillo. En definitiva, es un cartucho que, sin llegar a la categoría de genial, si puede ser considerado como extremadamente divertido y, casi, casi, un "pequeño" vicio. Y ya sabéis, si no son Micromachines...

F.D.L.

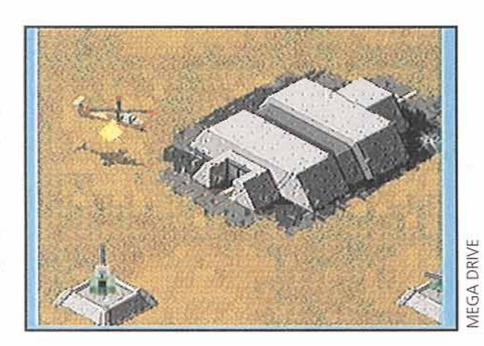


Dicen que el buen perfume se guarda en frascos pequeños... **86**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	92
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	80

DEL DESIERTO A LA JUNGLA
JUNGLE STRIKE

- MEGA DRIVE
- Arcade


MEGA DRIVE

De cada acontecimiento acaecido, por malo que este sea, se pueden sacar aspectos positivos; es decir, lados buenos que siempre se pueden aprovechar. Un ejemplo de lo que decimos es la tristemente famosa Guerra del Golfo. "Gracias" a este conflicto, los videoconsoleros tuvimos la oportunidad de disfrutar de uno de los juegos de acción más adictivos que se han visto últimamente; en otras palabras «Desert Strike». Electronic Arts tomó este conflicto bélico como escenario de su programa, con la intención de buscar una ambientación perfecta para su cartucho y éste se convirtió en todo un bombazo entre los fanáticos del arcade. No sabemos si Electronic Arts pensó en lo que "Desert" se iba a convertir, pero seguro que no se han detenido ni un instante a la hora de hacer una continuación. Por esta razón, ¡queridos videoadictos, ante vosotros «Jungle Strike»!, la segunda parte de uno de los arcades definitivos, en lo que parece va a ser toda una saga bélica para la Mega Drive.


MEGA DRIVE

Esta vez, el escenario donde se nos sitúa es la verde jungla, con una mayor cantidad de misiones y territorios que atacar, más secuencias animadas..., en definitiva, más variedad. Para que os hagáis una idea, este juego se nutre de la alucinante cifra de ¡16 MEGAS! de cartucho, así que imaginad lo que os espera... El desarrollo sigue siendo más o menos el mismo: introducirnos en territorio hostil e ir atacando los diferentes objetivos militares y enclaves civiles, hasta completar las cincuenta misiones, a su vez divididas en nueve campañas. Para ello utilizaremos como arma de combate el potente helicóptero Comanche, con tres modos de disparo: dos tipos de misiles de diferente alcance y una super ametralladora. Pero, esperad, que aún hay más. ¿Recordáis lo que os decíamos de la variedad? Pues esta se basa en el hecho de que según vayamos avanzando misiones, el juego nos permitirá utilizar otros vehículos diferentes como un Overcraft, una moto y el famoso y eficaz caza de combate F-117. Además de manejar estos aparatos, «Jungle Strike» incluye una pantalla de menú, donde controlaremos el estado de nuestro vehículo, las misiles restantes, el fuel disponible y observaremos en un mapa de campaña el objetivo hacia donde tendremos que dirigirnos.

MEGA DRIVE

Detalles no le faltan a este «Jungle Strike» tanto a nivel de calidad como de jugabilidad. La animación que posee supera con creces a su antecesor y todos los vehículos de combate se mueven de una forma maravillosa, destacando el F-117, que ha sido dotado de una suavidad de movimiento increíble. En sonido tampoco se queda atrás: tanto en melodías musicales como en efectos sonoros, el juego se sale. Y sino escuchad con unos cascos el impresionante ruido de la ametralladora o de los misiles. Cuando un grupo de programación se esfuerza y pone entusiasmo en hacer las cosas bien, se nota. Una vez más, Electronic Arts ha dejado plasmada su gran profesionalidad con «Jungle Strike».

E.R.F.

Prepárate para la máxima acción en tu Mega Drive. **89**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	89

LA SOMBRA DEL GUERRERO
MORTAL KOMBAT

- MEGA DRIVE
- Arcade



MEGA DRIVE

Cuando te llegan rumores sobre la conversión para formato consola de una recreativa, tienes dos opciones. O confías plenamente en los resultados, dependiendo de la compañía que afronte el reto, o te echas a temblar ante el temor de que se nos venga encima una patata más. Y no teníamos ni idea de lo que podía pasar en esta caso. No dudábamos de la capacidad de Midway, Arena y Acclaim, para realizar una versión de las buenas, pero cuando has visto la máquina, no puedes creer que algo así sea capaz de aparecer en una cosa tan inocente como un cartucho. Lo metimos en la Mega Drive y pusimos el botón en posición de ON. Una música comenzó a retumbar en nuestros oídos y, ¡oh, Dios!, ante nuestros atónitos ojos comenzaron a desfilar una serie de imágenes digitalizadas que nos hicieron pellizcarnos para darnos cuenta de que aquello era real. Un cartucho reproducía con absoluta fidelidad la máquina original. Golpes, movimientos, decorados, gráficos... Todo era igual. ¿Todo? Tras un breve instante comprobamos que algo no salía. ¡No había sangre! Sin embargo, más tarde nos dimos cuenta de que aún nos faltaba por ver lo mejor.

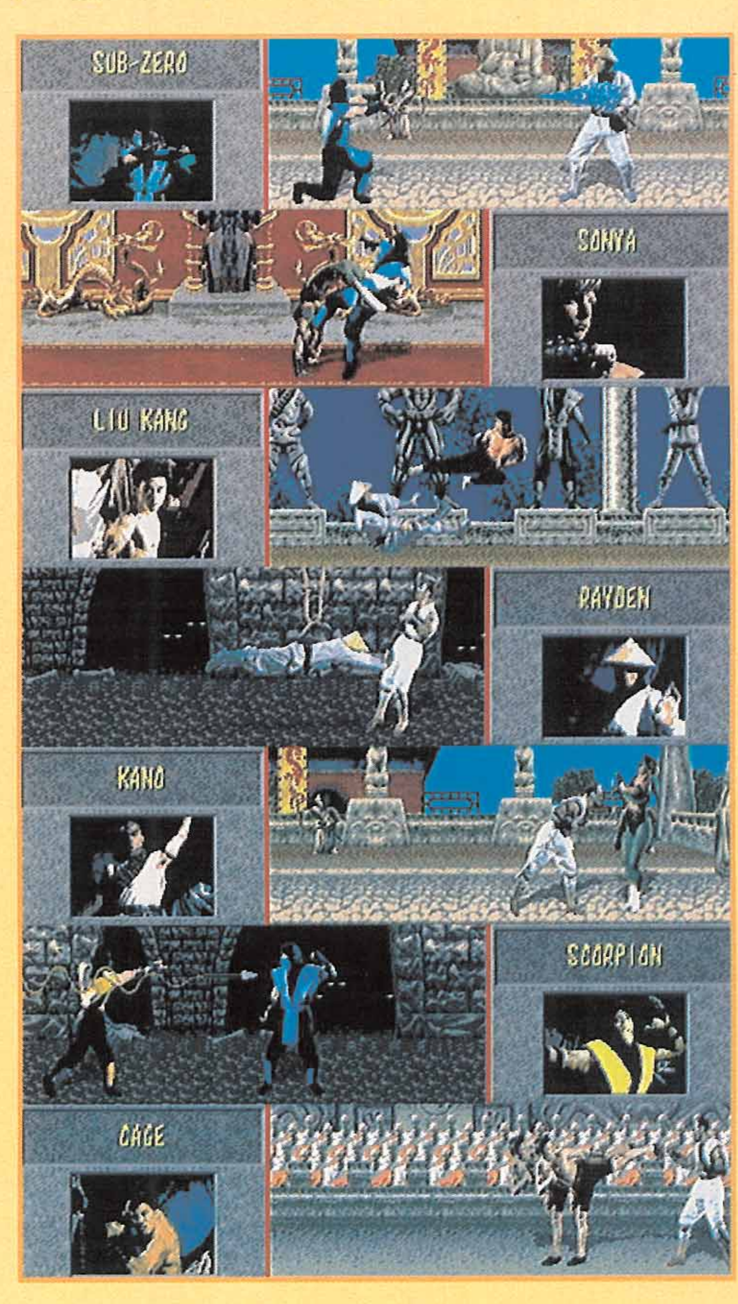
Pero la historia de este juego, antes de que se nos pase, es la siguiente. Nos encontramos en los inicios del torneo de artes marciales Shaolin. Antiguamente, cuando la nobleza dominaba el espíritu de los luchadores, el torneo era venerado y respetado por todos los grandes maestros. Pero una oscura figura surgió entre ellos. Era Tsung Chang,

CORAZÓN Y FUERZA

Siete han sido los llamados para combatir el mal. Siete luchadores que confían en su valor y su técnica para eliminar al más aberrante maestro de artes marciales que haya pisado jamás la faz de la Tierra. Rayden, Sonya, Scorpion, Kano, Liu Kang, Sub Zero y Cage son sus nombres. Cada uno tiene motivaciones muy especiales para intentar ganar. Unos lo hacen por venganza, otros por ayudar a un amigo, otros por el puro placer de combatir. No se conocen entre sí, y todos saben que su único y verdadero adversario es Tsung Chang. No les importa nada más que vencerle y desterrarle para siempre.

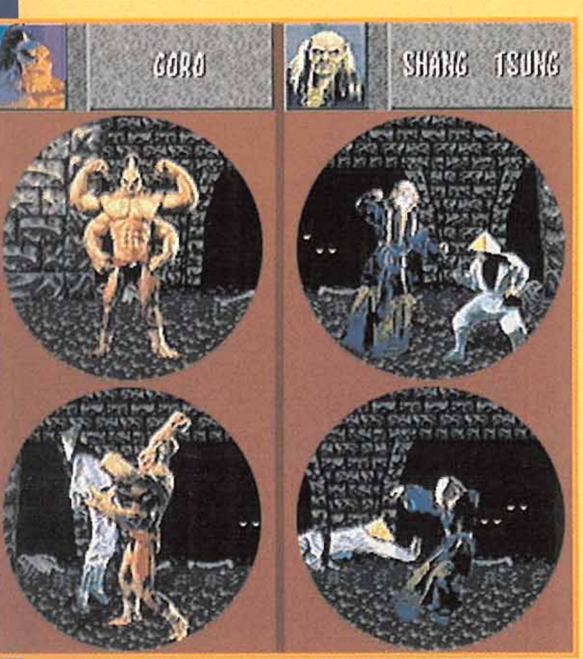
Cada uno de ellos cuenta con poderosos y demoledores golpes que dejan en peleas de colegio cualquier cosa que hayáis podido ver, por ejemplo, en el cine.

Patadas voladoras, bolas de fuego, cabezazos, bilocaciones... Todo un completo tratado de ataques que habrá que estudiarse bien en los manuales de juego, si es que tenemos la pretensión de culminar con éxito nuestra participación en el torneo Shaolin. Pero ya se sabe, de los cobardes no se ha escrito nada...



LA ENCARNACIÓN DEL MAL

En realidad deberíamos decir las encarnaciones, ya que son dos los personajes maléficos que hay que derrotar. El primero de ellos es Goro, un dragón semihumano de más de dos metros de altura, cuatro brazos, y una mala leche que no veáis. Uno de sus golpes favoritos es levantar al contrario con dos de sus brazos mientras le abofetea con los que le quedan libres. Para rematar la faena, le gusta bailar una jota sobre los huesos de sus rivales. Todo un encanto de criatura, vamos. Pero el más peligroso es Tsung Chang. Tiene la pavorosa facultad de convertirse en cualquiera de los siete luchadores que aparecen en el juego, empleando todas sus técnicas a la perfección y a una velocidad endiablada. Y además, cuenta con golpes de su propia cosecha. No es recomendable llegar en baja forma a enfrentarse con él, por lo que además de habilidad, no estaría de más que la suerte os sonriera un poquito cuando le tengáis frente a vosotros.



poseedor de terribles conocimientos sobre el poder de las tinieblas y que ayudado por su discípulo Goro, una criatura gigantesca con cuatro brazos y príncipe del planeta Kuatan, obligó a aquellos que resultaban derrotados en los combates a entregarle su alma. Hoy, una esperanza ha despertado en el corazón de los maestros al saber que siete luchadores han desafiado a Tsung y a Goro. Del resultado de su esfuerzo depende que el mal no se asiente definitivamente sobre la Tierra.

Antes habíamos dejado en el aire que nos faltaba lo mejor. Y, ¿qué es? Pues muy simple. Los "Golpes de la Fatalidad". Tras ese rocambolesco nombrecito se esconden algunas de las llaves más increíbles que hemos visto nunca. Llaves, golpes o extrañas magias como achicharrar a nuestro adversario con un escupitajo de fuego, meterle un rayo por la boca que le deje frito o arrancarle el corazón en vivo. Muy fuerte, sí, no lo dudamos. Pero increíblemente atractivo y espectacular.

«Mortal Kombat» basa su potencial gráfico en personajes filmados y digitalizados, actores que, no sabemos como, pero parece que se están cascando de verdad, y de lo lindo. Por otro lado, la música, los gritos, los efectos sonoros... son algo digno de ser admirado. Y lo más increíble de todo, es que la velocidad de los movimientos es pasmosa. Es como en la máquina, suave, rápido y sin ralentizarse en ningún momento. Algo como para quitarse el sombrero. Y además habrá que permanecer muy atentos ante el resto de versiones, como la de Game Boy que tenéis en estas páginas y que ha sido impecablemente realizada.

F.D.L.



MEGA DRIVE

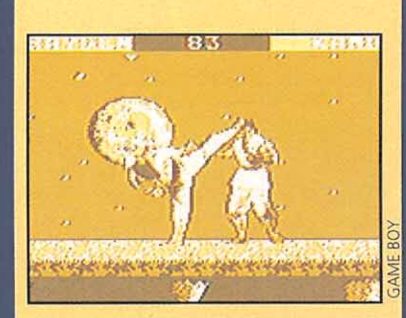
Quedarse sin «Mortal Kombat» sería la mayor de las crueldades.

92

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	92

VERSIÓN GAME BOY

Que te digan que «Mortal Kombat» en Game Boy es una recreativa en miniatura es algo que no te crees hasta que no lo ves. La portátil ha crecido hasta límites insospechados y ha demostrado que no hay quien pueda con ella. Unas imágenes que casi no caben en pantalla y que se mueven con la velocidad y la suavidad que lo hacen es digno de todo elogio.



GAME BOY

La cosa tiene su punto menos favorable en que los golpes son algo complicados de realizar con los mandos de la Game Boy. Aquí el problema no es del juego, al menos de forma muy directamente. Los decorados han pasado a un segundo plano, dejando las animaciones de los personajes como lo más importante pero, aún así, «Mortal Kombat» es un cartucho que no se puede dejar pasar.

Una pequeña maravilla para una pequeña consola.

84

ORIGINALIDAD	72
GRÁFICOS	77
ADICCIÓN	87
SONIDO	82
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	85

¡AGENTE SUBMARINO AL RESCATE!

SUPER JAMES POND 2

- SUPER NINTENDO
- Plataformas



¡El Doctor Maybe ha regresado! Desde Washington y el Kremlin nos han llegado noticias fidedignas de que este diabólico sujeto se ha apoderado de la fábrica de juguetes que está situada en el Polo Norte, para utilizarla con fines malévolos. Ha saboteado un número indefinido de muñecos con forma de pingüino, introduciéndoles una letal y peligrosa arma explosiva. Si no se desconectan estas bombas dentro de 48 horas, los muñecos serán distribuidos por todo el mundo como regalos de Navidad y la catástrofe será total.

Menudo trabajillo que le acaba de caer a nuestro acuífero amigo James Pond, justo ahora que se iba a coger unas vacaciones. Su misión consistirá en infiltrarse en la fábrica y hacer de artificiero, desactivando a todos los pingüinos-bomba. Pero claro, a pesar de la valentía de este besugo, en el buen sentido de la palabra, James no podrá hacerlo solo; necesita que le guíe alguien con tanto valor como él y un coraje digno del mejor pez. ¿Adivináis quien va a ser...? ¡Exacto, nosotros!, y nada más y nada menos que a través de nueve misiones de rescate, cada una de ellas a cual más arriesgada y comprometida.

SUPER NINTENDO

Al comenzar nuestro camino nos encontraremos en los aledaños de la fábrica de juguetes. Ésta está compuesta de varios pisos y cada uno de ellos tiene diversas puertas que nos dan acceso a los distintos niveles. Nuestra labor consistirá en entrar en todas estas puertas y buscar a través de cada nivel los pingüinos-bomba. Una vez encontrados, el siguiente paso será localizar un poste luminoso, que al situarnos sobre él, nos permitirá el paso al siguiente nivel. Para entorpecer nuestro camino, gran cantidad de enemigos se irán sucediendo ante nosotros y para eliminarlos, bastará con dar un par de saltos encima de ellos. Además de saltar, este particular agente acuático, que a simple vista puede aparecer un pez normal y corriente tiene una particularidad bastante insólita: poder estirar su escamado cuerpo hasta grandes alturas, lo cual le sirve para llegar a ciertos sitios que de otro modo estarían fuera de su alcance.

«Super James Pond 2» es todo un señor arcade plagado de niveles de plataformas, donde adicción, acción y habilidad son todo uno. Posee una calidad técnica irreprochable y parece ser el juego idóneo para la Super Nintendo, debido al gran derroche de colorido y scroll que el juego utiliza. Explota a fondo las posibilidades de ésta consola, aunque también es cierto que las pantallas de algunas fases cuentan con un exceso de colorido, que a veces puede llegar a confundir a los personajes con el decorado. Un cartucho que los usuarios de la super de Nintendo no deben de perderse.

E.R.F.



El pez detective vuelve más "escamado" que nunca,

88

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	79
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	88

Viaje a la Dime

El verano se está quedando atrás. Las vacaciones van pasando y el calor se diluye en lánguidos atardeceres que invitan al recogimiento. Lo mejor ha pasado... ¿Lo mejor ha pasado? Pero, ¿qué nos ocurre? Lo mejor acaba de llegar. Estamos en septiembre, mes que comienza a provocar un enorme terror ante la inminente llegada de las clases, la vuelta al trabajo, y cosas por el estilo. Sí, pero también es el momento en el que la cuenta atrás para el Mega CD de Sega, llega a su fin. Señoras y señores, ¡el Mega CD está aquí!



SEGA MEGA CD

Ha pasado ya, ¿cuánto tiempo, desde que oímos hablar de una pequeña maravilla de Sega que sólo podían disfrutar los hijos..., del Sol Naciente? Lo sentimos, pero somos incapaces de recordar fechas que vayan más allá del verano pasado, aunque, o mucho nos equivocamos, o el asunto Mega CD ha hecho correr ríos de tinta desde bastante antes. Sin embargo, dice un sabio refrán castellano que "nunca es tarde si la dicha es buena" y ésta es buenísima, y más abultada de lo que nos esperábamos. Más tarde entenderéis por qué decimos esto. Ahora la pregunta obligada es, ¿y qué es eso del Mega CD?

EL PODER DE LA LUZ

Quien más, quien menos, todos nos acercamos a comprender la idea de lo que es un CD-ROM. No en vano, desde estas páginas hemos procurado dar toda la información que nos ha sido posible sobre el tema. Sin embargo, ahora se abre una nueva vía en el campo del disco compacto. ¡Un CD-ROM para Mega Drive! Aunque el concepto no sea totalmente correcto, por el momento nos valdrá para identificar al Mega CD. Pero veamos en qué consiste el invento.

Muchos ya lo sabréis, aunque nunca está de más recordar la base de un lector CD. En pocas palabras, todo se basa en la tecnología del láser. Sí, esas lucecitas que se utilizan en películas de ciencia ficción, o para animar el cotarro en las discotecas, que seguramente nos pillan más a mano que Hollywood. Pero el láser es bastante más que eso. Láser no es una palabra, sino unas siglas que corresponden a "Light Amplified by Stimulated Emission of Radiation" o, dicho en cristiano, "Luz Amplificada por Emisión Estimulada de Radiación". Las aplicaciones del láser son infinitas: medicina, industria, armamento, ingeniería... Todo gracias a la increíble precisión que posee un haz de esta "luz", que puede abarcar desde dimensiones microscópicas hasta medidas (del cono de radiación) bastante más groseras. Pero lo más interesante de cara a todos nosotros es la posibilidad de aplicar el láser a los videojuegos, gracias al disco compacto.

El disco compacto está compuesto de diversos materiales plásticos, y en sus caras se encuentran unas incisiones de tamaño microscópico, que se graban en un proceso, casi de laboratorio. Estos minúsculos agujeritos representan bits, que

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Estas son algunas de las más destacables características del Mega CD. Pero consideradlas sólo a título anecdótico porque lo más importante de todo será lo que podremos disfrutar con juegos que aparezcan en un formato capaz de almacenar más de 500 megas en información. Decididamente, la revolución ha comenzado.

PROCESADOR:
MOTOROLA 68000, 12 MHz
RAM: 6 Mbit
512 Kbit PCM
128 Kbit CACHE CD ROM
64 Kbit BACKUP
ROM: 1 Mbit BIOS
SONIDO: 8 CANALES PCM
SAMPLING: 32 KHz
COMPATIBLE 16 bit D/A
TIEMPO DE ACCESO CD:
MÁXIMO 1.4 SEGUNDOS.
MÍNIMO 0.8 SEGUNDOS
COLORES Y PALETA:
IDÉNTICOS A LA MEGA DRIVE

¡SOFTWARE, SOFTWARE!



«JAGUAR»

«NIGHT TRAP»

Lo bueno empieza ahora. Imaginad la potencia que hasta el momento tenía vuestra Mega Drive, sumadle la que posee el Mega CD, y empezaréis a haceros una ligera idea de lo que nos espera. Un diseño que os permitirá observar sensacionales zooms, un manejo de gráficos poligonales a una velocidad impensable hasta la fecha, rotaciones, sprites de tamaño exagerado moviéndose como si fueran pequeños gráficos...

ensión del Láser

¿DÓNDE ESTÁN MIS COMPETIDORES?

Hay que reconocer que Sega ha dado el golpe mucho antes. Mientras el Mega CD es ya una realidad, otros proyectos aún se debaten en un mar de incertidumbre. Y es inevitable la mención a Nintendo. El espectacular CD-ROM de Super Nintendo, que todavía hoy no pasa de proyecto, se está convirtiendo poco a poco en una utopía.

El 3DO parece que marcha bastante mejor pero, como mínimo, hasta bien entrado el año 94 no penséis en ver un sólo aparato por estos lares, a no ser que proceda de importación USA, claro.

El CD-I de Philips, extrañamente, se encuentra disponible en nuestro país desde hace algún tiempo, pero poco o nada se sabe de él por parte del gran público, exceptuando ciertas noticias y algún que otro reportaje.

¿Qué nos queda?, el PC con CD-ROM, asentado aún tímidamente, pero en progresión; la Turbo Duo de NEC que, mucho nos tememos, seguiremos sin ver por aquí durante bastante tiempo y..., ¿qué más?

Algunos rumores aseguran que Sega ya tiene nuevos proyectos en cartera, al igual que otras empresas, aunque la incógnita sobre nuevas máquinas basadas en tecnología láser permanece.

EL NUEVO TRAJE DEL EMPERADOR

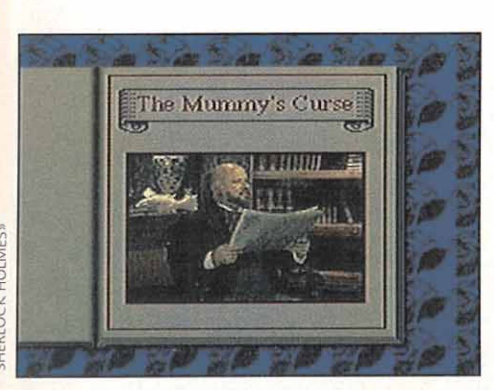
Es posible que mientras leáis estas líneas, el rabillo del ojo se os vaya, como sin querer, hacia las imágenes que las acompañan. Y entonces os preguntaréis: "Bueno, y ésto ¿qué narices es?". Pues el Mega CD, está bastante claro. O ¿tal vez no?

Todo tiene su explicación. Estáis viendo dos fotos distintas que reflejan el aspecto de dos máquinas distintas... en parte. Porque ambas son la misma. Sabemos que estáis empezando a liaros y vamos a dejarnos de rodeos y a comentar este curioso asunto.

La imagen superior corresponde al antiguo Mega CD. Aquel que siempre nos prometían que llegaría a España en cualquier momento, que se venía distribuyendo desde hace tiempo en Japón y otros países, y que tiene un hermano gemelo en los USA, cuyo nombre es Sega CD. Por cierto, ¿sabéis que el Sega CD es más rápido que el Mega CD? La velocidad del procesador es ligeramente más alta. Ignoramos la razón, pero esa es la realidad. Quizá la electricidad americana tenga más marcha que la del resto del mundo. Bromas aparte, veamos ahora que ocurre con la otra imagen.



Es sencillo, también es el Mega CD pero, el que se distribuye en España. Antes se decía que esta máquina aparecería con el nombre de Mega CD 2, poco después del original. Sin embargo, la decisión final se decantó por idéntico nombre, con un aspecto externo diferente. Y a esto se reduce todo. El corazón de ambos es el mismo, al igual que sus características. Quizá os guste más el diseño anterior, pero lo que importa, permanece inalterable.



«SHERLOCK HOLMES»



«HOOK»



«BATMAN RETURNS»



«PRINCE OF PERSIA»

Hagamos un pequeño repaso a unas cuantas compañías para ir abriendo boca: JVC, Sony Imagesoft, Tengen, Core, Sierra, Wolfteam, Virgin, Flying Edge..., y por supuesto, Sega. Y ahora, hagamos lo propio con unos cuantos títulos: «Hook», «Jaguar XJS 220», «Wolfchild», «Prince of Persia», «Batman Returns», «Night Trap», «Road Blaster», «Time Gal», «Final Fight», «Sim Earth», «The Adventures of Willy Beamish», «Sherlock Holmes Consulting Detective», «Chuck Rock»... Y entre ellos, una estrella que brillará con luz propia, «Super Sonic». Toda una pasada, el software que nos espera, del que podéis apreciar una ligera muestra en las imágenes que encontraréis en estas páginas.

Podríamos seguir contando cosas y cosas del Mega CD. Pero como tampoco conviene ser demasiado impacientes. Ya veremos las sorpresas que nos depara el Mega CD, que esperemos sean muchas y muy buenas.

posteriormente son traducidos por un procesador, bien como sonidos, imágenes o un programa de ordenador. La exploración de los CDs es tarea de una máquina lectora –por ejemplo, el Mega CD– que emite un haz de láser que rastrea la superficie del disco, encontrando los diversos agujeritos, y se refleja como en un espejo. Vuelve al lector, donde lo que se aprecian son diferencias en la intensidad según haya "chocado" contra una perforación o no, y se traducen en impulsos eléctricos que generan bits.

MÁXIMA POTENCIA DE JUEGO

Una vez que os hemos soltado todo este rollo, seguro que estáis empezando a preguntaros si el Mega CD es tan bueno como dicen, si los juegos son tan increíbles y si merecerá la pena comprarlo o no. Bueno, sobre gustos no hay nada escrito, pero lo que está claro es que la Mega Drive encuentra su mejor aliado en el Mega CD. Según se rumorea, el precio de la máquina no será demasiado elevado, rondando las treinta mil pesetas. Pero recordad que esto aún no está confirmado. Lo que sí es seguro es la avalancha de juegos que acompañará al Mega CD en su salida al mercado. Y es que si tenemos un aparato tan potente como éste y le dejamos huérfano de software, es como si a una playa le quitamos el agua. Se convierte en un desierto.

Cada vez se están produciendo más y más juegos para el Mega CD, pero incluso si no ocurriera así, el tiempo que lleva rondando fuera de nuestras fronteras ya le ha pertrechado de una completa colección de discos. Sin embargo no tocaremos aún este tema, porque nos queda indagar un hecho de bastante curioso. El Mega CD que encontraremos en las tiendas españolas, NO es el Mega CD que el resto del mundo conoce. Tranquilos, no os asustéis que no nos van a vender una caja llena de piedras. Seguid leyendo y descubriréis el misterio.

LAVADO DE CARA

El Mega CD que desde algún tiempo atrás se ha vendido en Japón, Estados Unidos y algunos países más, es distinto al que se comercializará aquí desde su fecha de lanzamiento. El anterior era algo parecido a una caja, cuadrada y negra, que se ubicaba justo debajo de la consola. El nuevo Mega CD es más estilizado, cuenta con un diseño más atractivo y, lo más importante, ha cambiado el modo de introducir el disco.

En el "viejo" Mega CD, para poder meter un disco era necesario realizar todas las conexiones, encender la consola y controlar, con un menú en pantalla, la apertura y cierre del mecanismo de acceso (dependiente de un pequeño motor eléctrico). El nuevo método consiste en una "tapa" de las de toda la vida, que se abre pulsando un resorte, como si fuera una pletina de cassete. Bastante menos refinado, pero más práctico y, todo hay que decirlo, más barato.

Eso en cuanto al aspecto exterior pero, ¿y el interior? ¿Nos pretenderán dar gato por liebre? En absoluto. Tanto el Mega CD como lo que ahora se conoce por Mega CD 2, y que será lo que encontremos en las tiendas de nuestro país, son idénticos en cuanto a características técnicas.

F.D.L.

UNLIMIT

VERSION 1.0 19 MARZO, 1993
LA CAVERNA DEL OGRO POCO-COCO
LACAVERN.DSN
JUGAR | CONFIGURAR JUEGO
SELECCIONAR DISEÑO | EDITOR DE MODULOS
NUEVO DISEÑO | GALERIA DE ARTE
BORRAR EL DISEÑO | MONSTRUOS, EDITOR
DESBLOQUEAR EDITOR | ABANDONAR EL JUEGO

PC

Nada más comenzar aparecen las primeras opciones. Además, se nos informa sobre la situación actual de nuestro diseño, gracias a un conciso mensaje.

ADOBE
CUEVA
LAVA
ROCA
LA CAVERNA DEL O
MAZMORRAS
SALIR VER RENOMB

PC

Los decorados de los lugares por los que nos movamos son otro de los puntos importantes a tener en cuenta para en nuestra labor creativa.

«Unlimited Adventures» es un JDR muy sui generis. Más que un juego de rol es la "esencia" de JDRs ilimitados, como su propio nombre indica. Esto significa que constituye una práctica herramienta que nos ofrece la posibilidad de crear aventuras tan sencillas o tan complejas como queramos. Sus autores son TSR, pero se ha publicado a través de SSI. El programa se sitúa dentro de la serie Forgotten Realms, a la que pertenecen juegos como «Champions of Krynn», «Pools of Radiance» o «Death Knights of Krynn», y posee una calidad excepcional.

Una aventura a tu medida

En el estilo de juego que definirá nuestras creaciones predomina la faceta estratégica de los combates, frente a los enigmas o la conversación con NPCs. Éste es el mismo que se ha utilizado en los otros programas de la serie. Conforme avanzamos por los territorios, descubrimos un fantástico argumento. Digamos que forma parte del escenario, ya que poco podemos hacer por variar su desarrollo, limitándonos a explorar la zona, ver escenas de esa historia y a nuestras labores de combate.

No hay enigmas, ni adivinanzas, ni atascos. Son juegos lineales, donde debemos recorrer los sitios que se nos indican. Las únicas dificultades provienen de posibles enfrentamientos. Como veis, no es el prototipo de JDR difícil, pero triunfa entre muchos amantes del género.

La explicación de su éxito hay que buscarla en el desarrollo de los combates. Efectivamente, al pelear contra cualquier monstruo, se nos coloca en un tablero tridimensional por el que se distribuyen los personajes y los enemigos. Más tarde, se entra en una dinámica de turnos, en la que a cada participante le va tocando hacer sus acciones. Así, pueden moverse, atacar, permanecer en guardia... Todo ello ajustándose a sus características.

La amplitud de posibilidades que ofrecen, sobre todo gracias a los hechizos, es lo que dota de aliciente a estos juegos. Así, los combates desiguales acometidos con la estrategia adecuada se pueden resolver en favor del jugador. Por supuesto, ocasionalmente aparecen objetos que se deben usar en determinadas circunstancias.

En resumen, el estilo de JDR que realizaremos con «Unlimited Adventures» tendrá estas características. Básicamente, TSR nos presenta un armazón en el que cambiaremos determinadas cosas, teniendo las demás ya implementadas, por lo que podremos despreocuparnos de ellas.

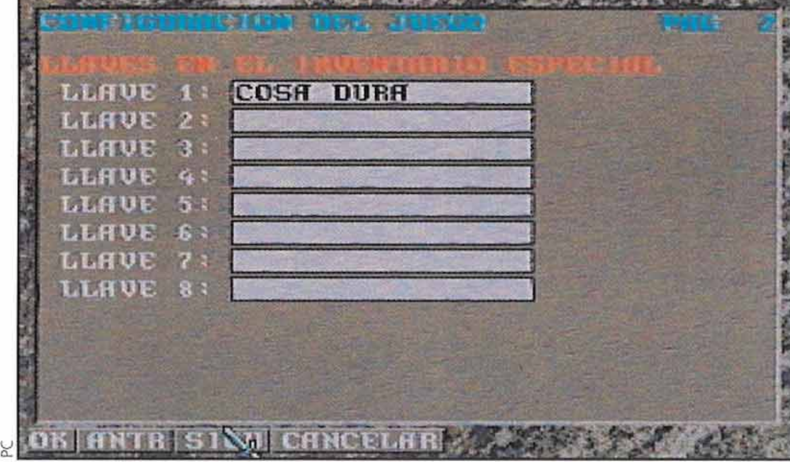
EL ARMAZÓN

Los elementos fijos coinciden con aquellos que, casualmente, son los más aburridos de diseñar. Por ejemplo, no tenemos que encargarnos de la generación de

ED ADVENTURES

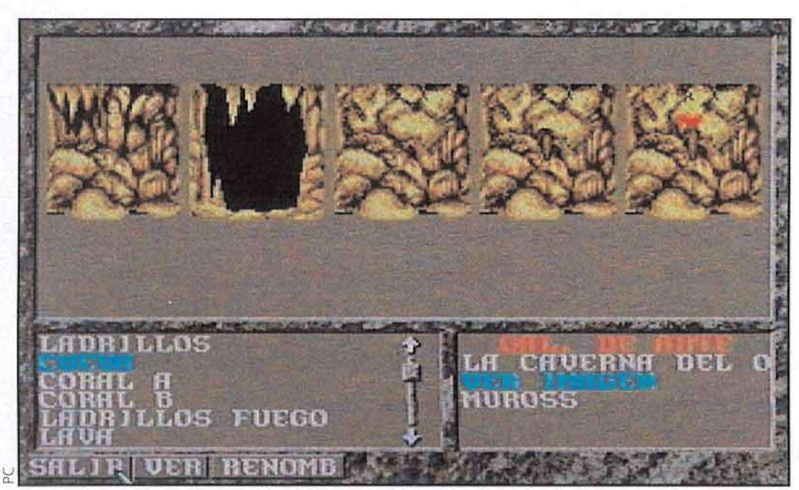


Existen multitud de criaturas de todo tipo incluidas por defecto. Dragones como el de la imagen son fácilmente exportables a los juegos que creemos.



Algo que siempre aparece en un juego de rol son las llaves. Por supuesto, «Unlimited Adventures» nos permite elaborar todas las que queramos, a nuestro gusto.

«Unlimited Adventures» os proporciona la esencia de JDR´s ilimitados para que vosotros mismos los creéis y deis forma.



Los gráficos son susceptibles de ser tratados desde todos los puntos de vista posibles. Tanto en perspectiva caballera como frontal. Éste es un claro ejemplo.



Las diferentes texturas, susceptibles de ser aplicadas a los fondos que elijamos para nuestro programa, podrán escogerse entre una gran variedad.

La variedad de elementos y posibilidades de actuación lo hacen todavía mucho más atractivo.

personajes, cuyo sistema se mantiene. Otro factor que no necesitamos elaborar es el excelente sistema de combate descrito, que permanece íntegro.

Obviamente, se nos deja decidir qué monstruos atacarán, el escenario y demás, pero no es necesario que calculemos movimientos ni usemos estadísticas para determinar los puntos de daño. Toda esta contabilidad ya está lista.

El desarrollo general de la aventura también se encuentra preparado. Las posibilidades de actuación serán las típicas de estos juegos: moverse, registrar, descansar, lanzar hechizos... Asimismo, la estructura de la pantalla es intocable: en las fotos cercanas veréis que hay un pequeño recuadro a la izquierda para los gráficos; a su derecha se colocan los miembros del grupo de héroes; debajo tenemos una zona para distintos mensajes; y, finalmente, en la línea inferior están las acciones a realizar. El manejo de inventarios y las cualidades de los personajes, así como la forma de intercambio de objetos entre ellos o su uso también viene establecida.

Otro componente importante de este armazón, y éste tal vez debería haberse dejado más al diseñador, es el conjunto de hechizos. No se contempla la opción de cambiarlos o crear otros nuevos, por lo que ,probablemente, sólo podremos usar los típicos.

LA LABOR CREATIVA

¿Y qué nos queda a nosotros? Pues lo mejor: liberados ya de las tareas rutinarias descritas, nos toca crear la aventura; los enemigos, las zonas y los sucesos. Así, definiremos los mapas de los distintos calabozos, con los gráficos que deseemos, y tan grandes como queramos. Decidiremos en qué punto atacan los monstruos,de qué clase son estos y sus características (si lanzan hechizos, son inmunes a la parálisis o simplemente su aspecto).

Determinaremos qué ocurrirá cuando el grupo llegue a un lugar concreto: si se encontrarán un tesoro, o recibirán el consejo de alguien, o serán teletransportados sin darse cuenta a las garras del mago más pérfido de la historia de los JDRs. Además, si lo deseamos, introduciremos sonidos sospechosos tras una pared opaca, o exigiremos del jugador la respuesta al acertijo más retorcido que se nos ocurra para que siga explorando. O haremos que aparezca un NPC traidor o les propondremos una misión en alguna oscura gruta. En pocas palabras: cualquier idea que se nos ocurra.

Otra cosa que queda a nuestra inventiva son los gráficos que aparecen en el juego: monstruo, muros o pantallas. Es posible realizarlos con cualquier programa y luego integrarlos en nuestro JDR, respetando unas simples normas de dimensiones. Pero bueno, basta ya de lo que podemos hacer y... hagámoslo.

Para comprender mejor la sencillez de realizar una aventura con esta herramienta, iremos viéndolo paso a paso. También, durante la explicación se introducirán los conceptos básicos usados en «Unlimited Adventures».

COMENZAMOS EL JUEGO

En la primera pantalla, vemos una ventana y varias barras de menús. Uno de ellos nos permite jugar a algún JDR previamente diseñado, y poco nos interesa ahora. Sin embargo, esa opción de Crear Diseño parece más prometedora para nuestros designios.

Ahora, debemos rellenar un formulario en el que se definen las características generales de nuestra aventura. Prácticamente todos los elementos se definen a base de formularios de este estilo, de distintas hojas de longitud, pero de fácil manejo.

En este cuestionario inicial, cuyos contenidos podemos cambiar en cualquier momento con la opción Game Settings, determinamos las condiciones iniciales del juego. Así, asignamos un nombre, fijamos el punto de salida y damos experiencia inicial a los protagonistas, además de inventario y dinero. Otros detalles que se definen en este instante son las llaves y los objetos especiales. En la hoja 2 veréis que hay hasta ocho tipos de llave, mientras que la tercera presenta 12 objetos especiales.

Con esto, hemos comenzado el periplo. A continuación, se creará un directorio, cuyo nombre consistirá en las ocho primeras letras del designado a la aventura más la extensión .DSN. Por tanto, si queremos dejar el juego –una vez concluido, claro– a un amigo para que vea lo listos que somos, bastará con copiar ese archivo; él llegará a su ordenador y si posee «Unlimited Adventures», se creará un directorio en él con tus ficheros y ya podrá morir en tus trampas.

ASPECTOS ESTÉTICOS

La opción Art Gallery nos permitirá renombrar los distintos dibujos usados en el programa, y añadir alguno de nuestra propia cosecha. Aquí, también podremos ver las distintas posibilidades ofrecidas para cada clase de gráfico. Estos son clasificados de acuerdo a su función. Contamos con:

-Iconos de combate: dibujos para los monstruos cuando se está en una secuencia de combate.

-Gráficos para los calabozos en las secuencias de combate.

- Gráficos para zonas que se encuentren al aire libre.

-Diseños de muros, que se agrupan en juegos. Por ejemplo, el juego de coral te ofrece cinco muros distintos: puertas, paredes, escaleras; todos con motivos de coral marino.

-Diseños de fondos, o sea, del techo y el suelo. Se recomienda que coincidan con los muros.

-Escenas para determinados momentos, como cuando nos encontramos monstruos, hablamos



con NPCs, hallamos un tesoro o reconquistamos una ciudad. Hay dos posibles tamaños: el normal y el grande, a reservar para grandes eventos.

-Sprites, en que podemos observar cuando algo o alguien se acerca a nosotros por el pasillo.

LOS ACONTECIMIENTOS

También llamados eventos, según la traducción directa del inglés event, que en castellano se debería llamar acontecimiento o suceso. No obstante, por brevedad y para hacerlo lo más parecido a la nomenclatura del juego, también lo llamaremos evento, y que perdonen los puristas.

Un evento es cualquier cosa que suceda en la aventura. Así de fácil. Lo normal es que, al llegar a ciertos sitios ocurra algo, pero también pueden suceder cosas al acampar o, simplemente, al avanzar.

«Unlimited Adventures» proporciona gran cantidad de tipos de eventos configurables por el diseñador. Sin embargo, no deja absoluta libertad, esto es, no puede ocurrir cualquier cosa que imaginemos. Hay casi cuarenta clases



Para conseguir dar un toque más artístico y "profesional" a nuestros diseños, tenemos a nuestra disposición ciertas imágenes, como la de esta fotografía.



Aparte de los monstruos que el programa incluye, es fácil, con algo de práctica, realizar todos los que se nos pasen por la imaginación. El editor será nuestro aliado.

Aspectos Bélicos

Otra opción del menú principal es el editor de monstruos, donde se definen los mismos. Hay cantidad de características configurables, lo que garantiza la práctica infinidad de enemigos para amedrentar al jugador. Para que os hagáis una idea: el formulario asociado ocupa seis páginas, y todas repletas de datos de interés como:

-El nombre, cómo no; la raza, el género (sólo masculino o femenino, sin rarezas), el alineamiento y la profesión o clase.

-Edad, los puntos de vida, su resistencia a la magia y su icono de combate.

-Atributos típicos como fuerza, inteligencia, sabiduría, carisma.... Niveles en su profesión y experiencia que da una vez que se acaba con él. Hasta aquí, son factores coincidentes con los necesarios para definir un jugador.

-Aspectos como su forma (humano, mamífero, serpiente...), defectos, inmunidades (al veneno, por ejemplo), resistencia a hechizos particulares (como Charm).

-Las características de ataque: número de dados que tira, caras de los mismo, bonificaciones, y esto tanto para el ataque secundario como para el primario. También hay que definir su capacidad de movimiento.

-Objetos que porta, tanto pecuniarios (gemas, platino y joyas) como materiales. Estos objetos están predefinidos, forman parte del armazón citado, sin embargo, hay un buen número de posibilidades.

-Por último, se le pueden dar otros efectos de comportamiento, tanto ofensivos (por ejemplo, si su mirada petrifica o si es capaz de echar bolas de fuego) como defensivos (resistencia al frío o capacidad de autorregeneración, entre otros) o de otro tipo. Se pueden definir hasta cinco de esos efectos. También hay que incluir si tiene hechizos memorizados y, en su caso, cuántos y cuáles.

Todos los datos se introducen fácilmente, ya que suele aparecer, al pulsar sobre el recuadro correspondiente, un menú con las opciones posibles. Lo único que habrá que hacer es escoger entre ellas la deseada. Como veis, hay bastante flexibilidad a la hora de definir monstruos.

Aspectos Modulares

La opción que nos queda por tocar es la más importante y en la que más tiempo pasaremos. En ella es donde se diseña la carnaza del juego: los mapas, la historia, los combates... Hablamos de la opción de Editar Módulos.

Pero, antes de nada, deberemos saber qué es un módulo. Por tal entenderemos lo que es un calabozo del juego, con todo lo que puede ocurrir dentro. Por ejemplo, la Ciudad de los Enanos sería un módulo. Se pueden definir hasta treinta y seis calabozos y cuatro mapas de exteriores, o sea, hasta cuarenta módulos. Los cuatro de exteriores son más que suficientes, sin embargo, las treinta y seis mazmorras quizá a alguien se le queden un poco pequeñas.

También debéis saber que es bastante sencillo establecer las comunicaciones entre distintos módulos usando los eventos (de los que tenéis amplia información en el texto principal de este artículo). Sólo se puede editar un módulo a la vez, lo que para nosotros no supone mayor problema. Al comenzar su edición, se nos ofrece, tras elegir el que queremos, un menú con tres palabras: Fichero, Mapa y Utilidades.

En el primero, encontramos las opciones típicas de todos los menús que atienden a esa denominación. Además, desde aquí se definen los datos globales del MÓDULO, no de la aventura.

¿Qué aspectos globales son estos? Se recogen en otro de los ya clásicos –y familiares– cuestionarios, a lo largo de siete hojas y son los siguientes:

-Nombre del módulo a nuestro capricho, y dimensiones, representadas en celdillas.

-Monstruo que aparece al hacer una invocación.

-Nombre de las zonas que integran el módulo, pudiéndose definir hasta ocho. A una zona se asocian dos clase de circunstancias: eventos que ocurren cada cierto número de pasos (por ejemplo, si es una zona poblada de orcos, nos atacarán cada cinco pasos) y eventos que pueden ocurrir cuando estamos acampados. De estos últimos podremos determinar, por cada zona, la periodicidad (en minutos) y la probabilidad de que ocurran. Por supuesto, en ambos casos hay que decir qué evento se produce.

-Elecciones de gráficos: juegos de muros a usar (hasta 3 por módulo, y de los posibles vistos en la opción Art Gallery); elección de backdrops (hasta 4, con las mismas restricciones); escenario de los combates, tanto para calabozo como para aire libre; escena que aparece al encontrar un tesoro o al montar campaña.



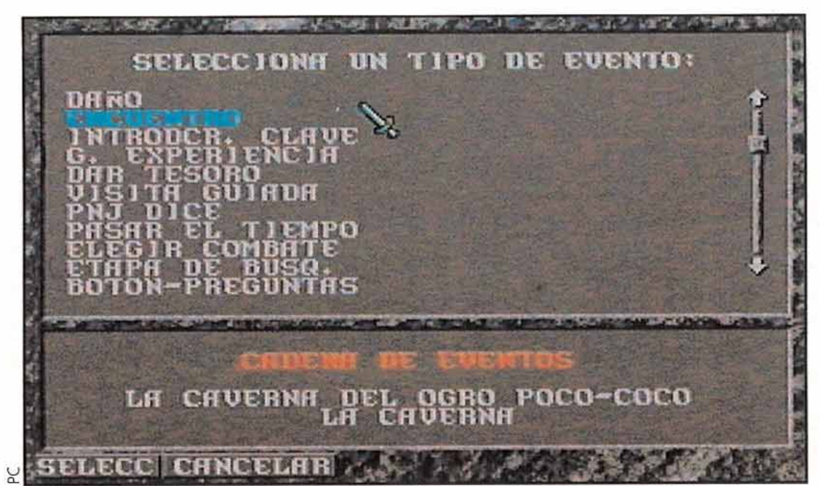
Todas las características de las mazmorras, o los diversos escenarios que deseemos implementar en nuestro juego, serán fácilmente modificables.



Una vez realizados los distintos procesos preliminares, dotar de un aspecto como éste al programa que elaboremos es una tarea bastante simple.



Configurar adecuadamente las distintas conexiones existentes entre las dependencias de que conste un diseño es esencial para su correcto funcionamiento.



Los encuentros que se produzcan entre el protagonista, o protagonistas, de nuestra historia son puntos relevantes que no hay que descuidar en ningún momento.



Un mapa como éste ayudará enormemente a los posibles jugadores que se decidan a utilizar una producción de nuestra propia cosecha. Puede ser casi indispensable.



Un buen juego debe contar con unas buenas animaciones. Podremos escoger entre hacer uso de las que se incluyen en el programa, o crear las nuestras.

de eventos, cada uno con ciertos parámetros. Además, existe uno particular llamado Cadena de Eventos que permite combinar varios, correspondientes a distintas o idénticas clases. En total, se pueden definir hasta cien sucesos diferentes por módulo, lo que es un número considerable.

¿Tipos de eventos? Pues, lo dicho, casi cuarenta: combate, hallazgo de tesoros, encuentro con un NPC, trampas, consecución de experiencia, definición de misiones, escaleras, teleportadores, mensajes escritos en la pared, sonidos, cambio de módulo (por ejemplo, al salir de un calabozo), petición de palabra clave..., muchos. Y todos ellos tienen su propia definición parametrizada, que se rellena en, por supuesto, un formulario de eventos, con su facilidad de manejo.

Además de definir el acontecimiento propiamente, hay que decir en qué posición colocarlo y las condiciones de ocurrencia, que, una vez más, pueden ser de diversos tipos. Por ejemplo, estar haciendo Search u orientados hacia una dirección. Nosotros, como ejemplo, vamos a incorporar cuatro eventos a una caverna, y así os haréis una idea de cómo funciona. Los eventos son de verdad la salsa del juego y lo que permite articular su historia y desarrollo, lo cual significa que es fundamental su dominio para realizar cosas curiosas con este producto.

Vamos a ello. Tenemos cuatro eventos, el A, el B, el C y el D, ubicados en los cuadros homónimos del mapa. Deberéis ir a cada uno de ellos y pulsar sobre Poner evento.

-Evento A: será un evento de tipo Combate. No os ibais a escapar de esto, claro. Pues nada, vamos al cuadro A y pulsamos sobre Poner, con lo que entraremos en el menú de eventos. Elegimos el de Combate, y nos encontramos con el correspondiente cuestionario. Podemos definir la imagen que veremos, el texto que aparecerá, la posición relativa de los monstruos, alguna sorpresa y, por supuesto, los enemigos, clases y número de cada una de ellos.

Tanto la imagen como el texto son parámetros de casi todos los acontecimientos. Suele quedar bien poner algo de ambas cosas.

Nosotros vamos a poner que nos enfrentamos a kobolds, por lo que es bueno que elijáis el dibujo de un kobold. Como texto podéis poner algo así: "Tenemos visita. muchachos". Situamos los monstruos lo más cerca posible y que sean cinco kobolds y algún sacerdote no muy difícil.

-Evento B: será de tipo "Objeto especial". Dibujo y texto aparte, debemos precisar si el grupo encuentra o pierde el objeto y cuál es.

-Evento C: en este cuadro nos encontraremos al mismísimo Ferhergón que nos dirá alguna pista sobre cierta clave. El evento es tipo "Text Statement". En él, rellenamos el texto, hasta cinco fragmentos.

-Evento D: Aquí es donde habremos de introducir la clave. Pondremos un evento de la clase "Enter password". De nuevo, hay que definir el texto y la imagen. Además, especificamos la palabra a decir y el número de intentos permitido. Finalmente, hay que rellenar lo que ocurre tanto si se acierta como si no.

Una vez, que hayáis realizado el juego, es posible exportarlo como un fichero .DSN para que vuestros amigos disfruten con él.

CONCLUSIONES

Sí nos proporciona una herramienta de gran originalidad para confeccionar nuestros propios JDRs. No obstante, tiene puntos a favor y otros en contra, que pasamos a resumir:

-Ofrece gran cantidad de gráficos que usar con los JDRs, con muchos enemigos ya diseñados.

-Exige tener «Unlimited Adventures» para que otros jugadores puedan disfrutar del trabajo realizado. Despedíros por tanto de haceros de oro con vuestro ingenio.

-Permite centrarse en el diseño de la aventura sin preocuparnos de detalles rutinarios, como las temidas estadísticas o el desarrollo de los combates.

-Quita, inexplicablemente, algunos elementos de flexibilidad. Por ejemplo, impide el diseño de hechizos, o pone límites al número de módulos de la aventura, número de eventos por módulo o número de llaves disponibles.

-No permite hacer maravillas en cuanto a enigmas se refiere: no es posible realizarlos del tipo de «Dungeon Master» (ya sabéis, palancas, agujeros, sensores de presión) y poco en diálogos con NPCs (tipo «Ultima»). El único camino abierto son las adivinanzas, usando el evento de Pedir Contraseña.

-Es muy sencillo de manejar en todos sus aspectos. Constituye un programa para hacer juegos. Éste es su aspecto más destacable.

-Viene acompañado de una aventura que, al fin y al cabo, es un JDR que podremos disfrutar.

-El manual del diseñador es algo desordenado. En ningún momento hace una síntesis sistematizada de las distintas opciones de diseño, y se limita a explicarlo todo siguiendo un ejemplo. En resumen, o lo leemos todo, o no vale de nada. No da una guía de referencia rápida. Vamos, que es como un libro de recetas.

Después de estas indicaciones sólo os queda diseñar vuestras aventuras. Y no olvidéis que lo importante seguirá siendo vuestra imaginación, no que tengáis el programa más poderoso del mundo para crearlas.

Fernando Herrera González

Aspectos Cartográficos

Es el momento de ir al submenú de mapas, donde podemos colocar paredes, backdrops, zonas y eventos. Respecto a las zonas ya sabéis que consiste en fijar qué partes del mapa pertenecen a cada una de ellas. Por tanto, empecemos poniendo paredes. Un ejemplo de cómo se haría podría ser éste:

Escogemos la opción de Poner Muros, y, ya en el menú inferior, pulsamos sobre Select. Ahora escogeremos el gráfico del muro (a la izquierda) de entre los juegos seleccionados, y también la clase de obstrucción que representa, de las posibles a la derecha. Observad que, por mucho que pongáis muros de piedra, si elegís Abierto de obstáculo los podréis atravesar. Insistimos en que debéis definir ambas cosas: gráfico y obstrucción.

Pues bien, nos quedamos con la pared de piedra y como obstrucción "Bloqueado" y trazamos con ella la parte puesta en línea continua del mapa. Para colocar una pared frente a nosotros, pulsamos sobre Place; también es posible situarla a los lados con Left y Right. Ponemos una puerta con "Locked Key 1" en donde hay un 1 en el mapa; introducimos un espacio vacío con "Blocked" donde figura el 2 en el mapa.

Seleccionamos ahora una pared de madera con "Blocked" y trazamos con ella las paredes discontinuas del mapa dado. Observad que las paredes hay que ponerlas por los dos lados de cada segmento que se quiera delimitar. A continuación, fijamos el backdrop adecuado y lo colocamos coherentemente con las paredes. Muy bien, ya tenemos la caverna lista para explorar. Si tenéis problemas durante el trazado para llegar a alguna celda poneos en modo de "Atravesar paredes" en el menú de mapa.

Por cierto, antes de seguir, recordáis que al principio de nuestra labor creativa definimos el punto de salida, pues ahora fijamos el punto de entrada. Para ello, vamos al cuadro marcado con una X y escogemos, de Utilidades, la opción Poner punto de entrada. Aquí comenzará la aventura.

También, en este instante, es recomendable que intentéis hacer un test del módulo. Pero, para ello, habréis de jugar una partida, elegir personajes y grabarla nada más comenzar. Hecho esto, abandonad el juego e ir de nueva a Editar Módulo. Ya podéis realizar el test, lo que os será muy útil para probar más adelante los eventos.

Como decíamos, tenemos la caverna lista para su exploración, pero con su diseño no podemos jugar. Por tanto, tendremos que especificar en ella los eventos que deseamos que ocurran.

PRINCE OF PERSIA 2

PC



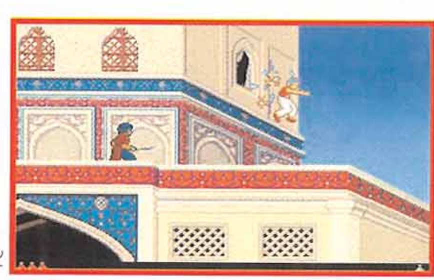
PC



PC



PC



PC

```
10 REM -----------------------------------------------------------------
20 REM Cargador de PRINCE OF PERSIA 2    JESUS PEREZ SICILIA    CORDOBA '93
30 REM -----------------------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CPRINCE2": NB=140: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13:
   E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
          Conseguiras"+CHR$(13)+"inmunidad a los guardianes,
          caidas de dos niveles y disparos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB5890EB5090FA1E558BEC8E5E068B2E31018EDD", 2506
64001 DATA "803E55039A7537C706D90E803EC706DB0EA45AC7", 2121
64002 DATA "06DD0E0074C706DF0E1CC6C706E10E06A4C706E3", 2071
64003 DATA "0E5A03C706E50E90908B2E58038EDD2EC7060601", 1740
64004 DATA "EBFB5D1FFBEA00000000FA1E50535129C98ED9A1", 2381
64005 DATA "84008B1E86000E1FA35601891E580129C98ED9C7", 1786
64006 DATA "06840000618C0E8600BA5A01595B581FFBCD2700", 1504
```

LEGENDS OF VALOUR

PC



PC

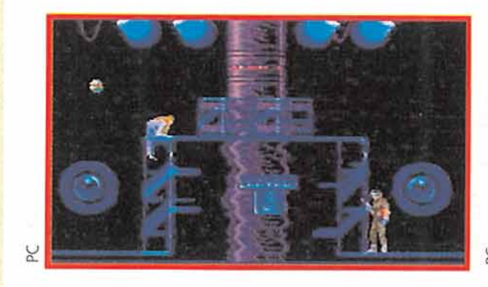


PC

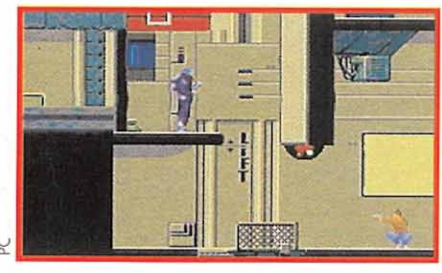
```
10 'CARGADOR PARA EL LEGENDS OF VALOUR (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1993 *****
30 LINEAS = 8:DIM D% (LINEAS*44):CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 15644 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"clov1.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CLOV1.COM. Cargalo antes del L.O.V.
         para jugar con dinero y estados del personaje al máximo."
140 DATA "EB72558BEC1E8E5E04813ED4D1BE92751BC706D4D1CD"
150 DATA "FFC606D6D1905031C08ED8C706FC0333018C0EFE0358"
160 DATA "1F5DEA00000000C7063ECB6400C70684CA0000C70640"
170 DATA "CBC800C70644CB1800C70618CA0000C7061ACA0000C7"
180 DATA "061CCA0000C7061F0B0F27BE926ACF4361726761204C"
190 DATA "2E4F2E562E24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B802"
200 DATA "01A384008C0E86000E1F891E2F01890E3101FBB409BA"
210 DATA "6701CD21BA6701CD27000000000000000000000000"
```

FLASHBACK

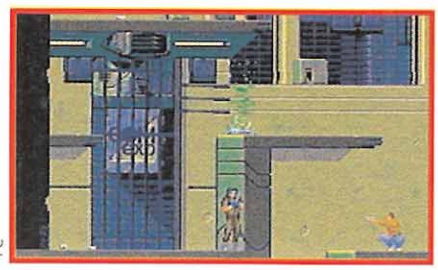
PC



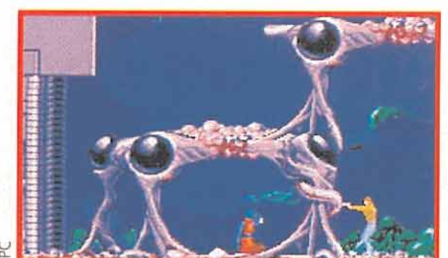
PC



PC



PC



PC

```
10 REM -----------------------------------------------------------------
20 REM Cargador de FLASHBACK    JESUS PEREZ SICILIA    CORDOBA '93
30 REM -----------------------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CFLASH": NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12:
   D=13: E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):
    A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS:
    PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco.
        PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
        Conseguiras"+CHR$(13)+"inmunidad a los enemigos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB2890EB2090FA1E558BEC8E5E06813E3317FE0E", 2345
64001 DATA "750CC6063117EB2EC7060601EBFB5D1FFBEA0000", 1993
64002 DATA "0000FA1E50535129C98ED9A184008B1E86000E1F", 1766
64003 DATA "A32601891E280129C98ED9C706840006018C0E86", 1643
64004 DATA "00BA2A01595B581FFBCD27000000000000000000", 1023
```

ISHAR 2

PC



PC



PC

```
10 'CARGADOR PARA EL ISHAR 2 (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1993 *****
30 LINEAS = 9:DIM D% (LINEAS*22):CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 18595 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cish2.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CISH2.COM. Copialo en el SUBDIR
        del ISHAR2 y ejecutalo para aumentar vitalidad,
        fisico y experiencia."
140 DATA "BA7401B409CD21B8010CCD21A26201B8013DBA6201CD"
150 DATA "21723D8BD8B914005153BB140029CBB80300F6E38BF0"
160 DATA "8B9486018A848801A285015BB90000B80042CD217214"
170 DATA "BA8501B90100B440CD21720859E2CDB8004CCD21BA68"
180 DATA "01B409CD21B8FF4CCD21612E736176000A0D492F4F20"
190 DATA "4552524F52244C6574726120534156454547414D453A20"
200 DATA "2400E4037FE6037FE8037FEA037FEC037FF8037FFA03"
210 DATA "7FFC037FFE037F00047F2E057F2F057F30057F31057F"
220 DATA "32057FDA0363DC0363DE0363E00363E2036300000000"
```

AVENTURA EN HOLLYWOOD

LES MANLEY IN LOST IN L.A.

Cae la tarde sobre las colinas de Los Angeles, sobre la zona donde se levantan las lujosas mansiones de las más rutilantes estrellas de Hollywood. Aquí, circulaban los automóviles más caros y se celebraban las fiestas más ruidosas hasta que, hace apenas unos meses, algunas de las celebridades de la ciudad comenzaron a desaparecer misteriosamente. Desde entonces, apenas se ve un alma por las calles cuando se acerca el anochecer y son muchos los que se han mudado a una zona más segura.

Uno de los pocos famosos que ha decidido quedarse en casa es Helmut Bean, el hombre más pequeño del mundo y nueva superestrella de Hollywood. Sus apenas quince centímetros de estatura no le impiden disfrutar de gran éxito entre las mujeres y prueba de ello es que su último ligue es nada menos que la despampanante LaFonda Turner, diosa de las culturistas de América.

Helmut y LaFonda han estado sudando un buen rato y la chica ha decidido tomar un baño en la piscina. Antes de reunirse con ella, Helmut llama a su viejo amigo Les Manley, que vive en Nueva York. Después de hablar unos segundos sobre las famosas desapariciones, Helmut le invita a pasar el fin de semana en Los Angeles. Le explica que ya ha comprado un billete de avión a su nombre y que lo espera en un lugar de Venice Beach llamado The Pit. El ladrido del perro guardián interrumpe la conversación y Helmut decide despedirse de Les para averiguar lo que pasa. En el jardín, LaFonda descansa en el borde de la piscina. Sumida en sus pensamientos no se ha dado cuenta de que una figura silenciosa ha entrado en el jardín y se acerca hacia ella.

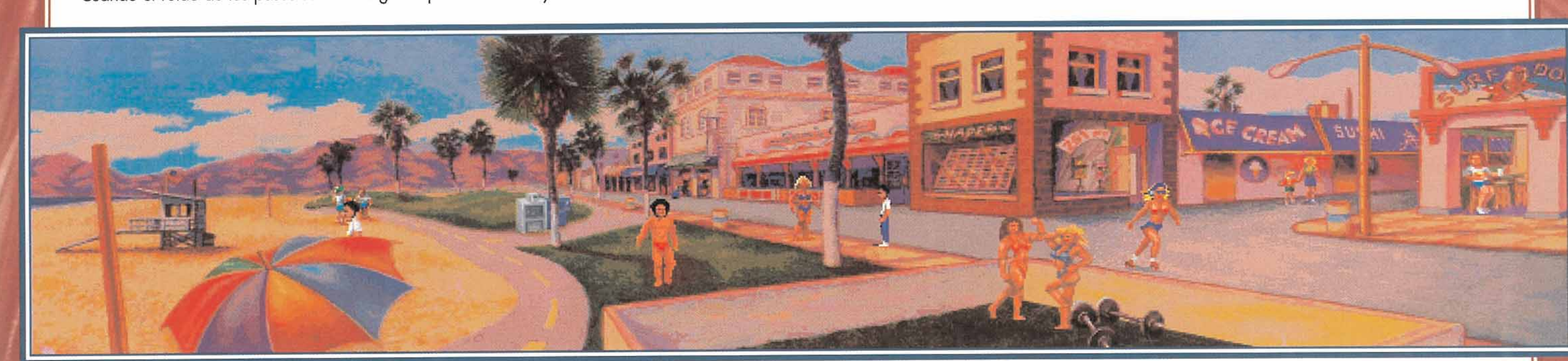
Cuando el ruido de los pasos se hace evidente la joven abre los ojos y lanza un grito de terror. Al día siguiente, Les llega a la ciudad y se entera por los titulares del periódico de que se han producido nuevas desapariciones. Pero esta vez una de las dos personas desaparecidas es alguien que él conoce muy bien.

VENICE BEACH

Confuso y desorientado ante la noticia, solo en una ciudad que no conoce, Les se dirige al lugar donde debería haber tenido lugar la cita con Helmut. Allí observa entre otras cosas a dos imponentes chicas trabajándose los músculos, pero de momento, decide olvidarse de ellas y caminar hacia la playa. Antes, examina una máquina de periódicos y, leyendo uno de ellos, se entera de que está a punto de producirse un eclipse total de sol sobre California.

Cerca de la orilla, entabla conversación con Lance, el salvavidas. Nuestro amigo se desespera un poco al comprobar que dentro de la cabeza de Lance parece haber poco más que arena y rayos UVA, pero consigue averiguar que Helmut venía a menudo por la playa y frecuentaba la compañía de las chicas culturistas de The Pit. El eclipse tiene lugar pocos segundos después de que Les mencione el asunto a Lance y nuestro amigo aprovecha la oscuridad para quitarle el pañuelo rojo que llevaba al cuello. Diciendo que viene de parte del socorrista, Les consigue hablar con las muchachas de The Pit.

Las dos culturistas, Cristy y Misty, explican a nuestro héroe que Helmut venía a entrenar con ellas a la playa desde hace un año. Al principio, lo hacía acompañado por Maladonna, la estrella de los vídeos musicales, pero su relación había durado poco tiempo. Maladonna rodaba en este momento su último vídeo en Paramounds Studios y al parecer se llevaba a muerte con Abe Goldstein, el propietario de los estudios y amo absoluto de los turbios mecanismos de Hollywood. Además, las dos chicas se habían enterado por medio de un amigo suyo llamado Rock, guardia de tráfico en Hollywood Boulevard, que la policía había paralizado la investigación sobre los secuestros.





Tras las continuas desapariciones en la, hasta entonces, bulliciosa ciudad de Los Angeles, sólo se respira miedo y misterio.



Paseando por la ciudad, Manley llega a Rodeo Drive. Les se acerca a una paloma que picotea en el centro de la calle y lo único que consigue es que levante el vuelo dejando un pegajoso recuerdo sobre el parabrisas de un coche. Nuestro amigo utiliza el borde afilado de su tarjeta de crédito para despejar el "regalo" de la paloma.

HOLLYWOOD BOULEVARD

Nuestro protagonista descubre a Rock, el policía, dirigiendo el tráfico en una de las calles de Hollywood Boulevard. Gracias a él, se entera de que, sí, la investigación sobre las desapariciones está paralizada (probablemente por la intervención de algún pez gordo) y que el único lugar donde podría encontrar información sobre el tema es la base de datos de la policía, más conocida como LAPD, pero que dicha base está fuertemente protegida por un sistema de claves.

Nuestro amigo conversa con unos turistas situada en una de las esquinas del cruce. Al enterarse de que es amigo de Helmut Bean, los turistas lo asedian hasta conseguir que les firme un autógrafo, entregándole a cambio un mapa de la gran urbe idéntico al que nuestro amigo posee desde el comienzo del juego.

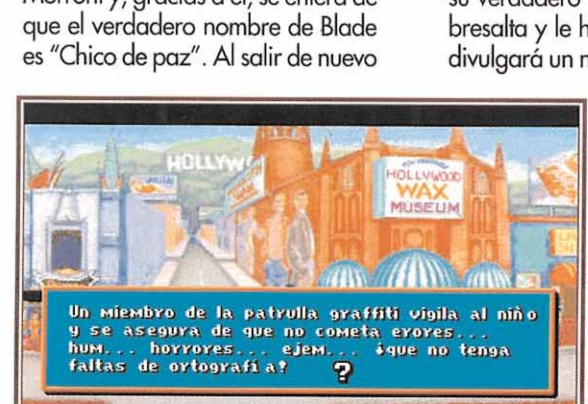
Les abandona esta parte de la ciudad para dirigirse a Sunset & Vine, donde pronto se encuentra frente a la agencia de Tony Leoni, uno de los más famosos cazatalentos de la ciudad. Pero de momento, camina hacia la derecha y se interna en una zona mucho menos elegante, donde se encuentra con un vendedor callejero que vende artículos de dudosa procedencia. Éste le explica que está deseando cambiarse a una zona con más futuro, pero que apenas conoce la ciudad, de modo que le regala uno de los dos mapas que posee y consigue un teléfono portátil. De regreso a Hollywood Boulevard, el valiente forastero camina hacia la derecha y encuentra un chico apoyado en una de las esquinas.

Blade, que es como se llama el chico, parece un tipo duro de pocas palabras y Les solamente consigue enterarse de que, al parecer, espera una llamada. Nuestro amigo le regala el teléfono portátil y, ya que Blade parece ser un experto en romper sistemas de seguridad de ordenadores, Les le pide que le ayude a descubrir la clave de acceso al LAPD. Blade utiliza el teléfono portátil para llamar al Servicio Técnico de Accolade y al empleado se le escapa que la palabra clave comienza por "EL".

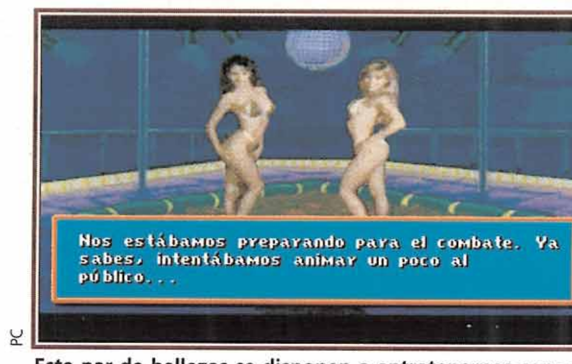
El hotel de Murry se encuentra al otro lado de la calle y, allí, Les conversa con el dueño, una especie de bola de grasa calva llamada Murry Morroni y, gracias a él, se entera de que el verdadero nombre de Blade es "Chico de paz". Al salir de nuevo a la calle, Manley se fija en un papel que quedó al descubierto cuando Murry levantó el brazo que tenía apoyado sobre el mostrador y decide entrar de nuevo para interesarse por él. El papel resulta ser un pase gratuito para el Club Mud, un lugar en el que se celebran luchas femeninas sobre barro. Pero, Murry sólo accede a regalárselo cuando nuestro protagonista se compromete a llevar a revelar un carrete de fotos que una pareja olvidó en una habitación y que Morroni piensa que contiene fotos comprometidas. Les se fija en que está sin usar, pero no dice nada y acepta el trato.

Cuando el aventurero lo llama por su verdadero nombre, Blade se sobresalta y le hace prometer que no divulgará un nombre que sería fatal para su trabajo. Agradecido, Blade le explica que, delante de la tienda de empeños de Lou, suele haber una cuadrilla de raperos que se hacen llamar "The Boyz". Según Blade, esos chicos pretenden ser unos tipos duros, pero en realidad son gente rica que vive en los barrios caros de la ciudad y se asustan cuando alguien se enfrenta a ellos.

Cerca del cruce donde trabaja Rock, se encuentra una tienda llamada Star Photos donde se hacen fotos de recuerdo para los turistas con modelos de cartulina, que representan a las estrellas más famosas de Hollywood. La chica que atiende el local, una bellísima joven llamada Rainbow que practica una dieta y una vida espiritual irreprochable, explica a Les que hoy no puede hacer fotos porque la cámara se ha quedado sin película, pero nuestro amigo soluciona el problema entregándole el carrete sin usar que le dio Murry. El señor Manley decide posar con la imagen de LaFonda Turner y consigue así un precioso recuerdo para la posteridad.



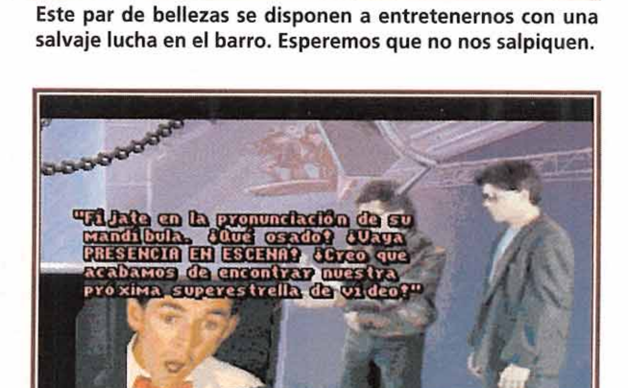
La ciudad nos abre sus puertas, aunque de vez en cuando encontramos ciertos sujetos muy poco recomendables.



Este par de bellezas se disponen a entretenernos con una salvaje lucha en el barro. Esperemos que no nos salpiquen.



Un consejo, no os acerquéis demasiado a este raro personaje. Es de brazo nervioso y eso de que lleve un hacha...



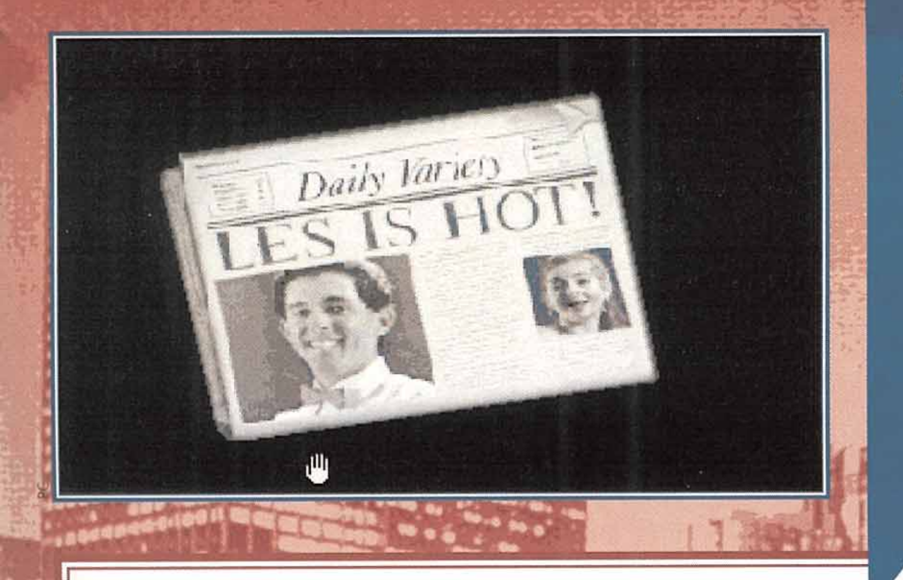
Les está a punto de saltar al estrellato. Sin comerlo ni beberlo va a convertirse en una celebridad en el Star System.

Cuatro muchachos montan guardia frente a la tienda de empeños de Lou impidiendo el paso de los clientes. Nuestro forastero descubre que se trata de los raperos de los que le habló Blade y, charlando con ellos, descubre que están peleados con Lou y por eso espantan a los clientes. Nuestro amigo les entrega el pañuelo rojo de Lance y, recordando los consejos de Blade, finge ser un tipo duro para asustarlos y conseguir que le dejen pasar. Llega por fin al interior de "Lou's Pawn Imporium" y, después de descubrir que Lou es un fan de LaFonda Turner, cambia la foto que se hizo en la tienda de Rainbow por un ordenador portátil que lamentablemente no funciona porque carece de disco de arranque. Entonces, decide ver el espectáculo del Club Mud, que se encuentra al sur del hotel de Murry.

Ahora que nuestro amigo dispone no sólo del pase sino también del ordenador portátil, el portero le permite entrar al local. Pero aquí los recuerdos de Les parecen interrumpirse para reanudarse de nuevo a la mañana siguiente en un lugar completamente diferente. Sin recordar nada de lo que pasó la noche anterior, despierta en la cama de una habitación desconocida y rodeado por dos mujeres ligeras de ropa.

LOS ESTUDIOS PARAMOUNDS

Las dos chicas resultan ser Dominique y Monique, las luchadoras del Club Mud, unas verdaderas viciosas a las que les excita que les hablen de tecnicismos informáticos. Ante su aparente amnesia, las chicas le explican que se encuentran en una habitación del hotel de Murry y que han llegado hasta allí después de que Les luchara contra ellas sobre el barro en el



Nuestro héroe, Les Manley, recorre todas las calles de la gran urbe en busca de su querido amigo Helmut Bean.





club y se enfrascaran en una apasionante discusión sobre ordenadores que se prolongó durante toda la noche.

Les explica a las muchachas que, aunque continuaría la sesión, necesita una clavija de teléfono y un disco del DOS para acceder a la base de datos de la policía y encontrar información que le pueda conducir hasta su amigo Helmut. Afortunadamente, Dominique lleva siempre consigo una copia del DOS 3.3 y Les puede por fin poner en marcha su ordenador portátil. Para ello, introduce el disco en el ordenador y conecta el módem interno a la clavija de teléfono que hay en la habitación.

Tras contactar con el LAPD e introducir como clave "Elvis" (la única clave posible que comienza con las letras EL) nuestro amigo irrumpe en la base de datos de la policía. Descubre que, según los informes de los testigos, fueron vistas dos personas rondando la mansión de Helmut en una limusina blanca y se encontraron varios indicios, pero que no existen sospechosos. Sorprendido, busca en los archivos información sobre Maladonna y Abe Goldstein y descubre una serie de datos que, unidos a los indicios encontrados en la mansión de Helmut, convierten a ambos en principales sospechosos.

Entonces, se dirige a Paramounds Studios para interrogarlos. Dave el guardia impide la entrada de los curiosos a los estudios, pero nuestro héroe le explica que existen evidencias en contra de Maladonna y Abe Goldstein en los archivos de la policía y que si no le deja pasar estará entorpeciendo una investigación. Asustado, Dave pide confirmación por teléfono y deja la entrada libre. En el interior, las cosas no parecen fáciles. Por un lado, el hangar en el que Maladonna está grabando su vídeo permanece cerrado y, por otro, Todd, el secretario de Goldstein, sólo concierta entrevistas con su jefe para aquellas estrellas que tengan agente.

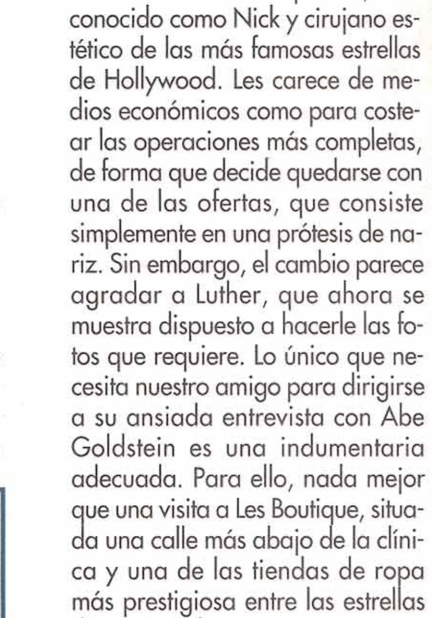
Así, nuestro amigo entra en el único hangar abierto, el que se encuentra junto al de Maladonna, confiando en encontrar alguna comunicación entre ambos. El hangar parece contener el decorado de una película de terror. Les observa una casa al otro lado de un pequeño lago y una barca de remos en la orilla, pero un detallado examen revela la presencia de debilidades en el fondo del casco. Entonces, recuerda las propiedades elásticas del excremento de paloma y repara la embarcación para ir al otro lado del lago.

Al intentar abrir la puerta de la casa, Les es sorprendido por la súbita aparición de Jason, el tristemente famoso protagonista de la serie «Viernes 13», ataviado con la clásica máscara y el hacha ensangrentada. Lejos de asustarse, Les consigue enfadar a Jason diciendo que su colega Freddy (ya sabéis, el de «Pesadilla en Helm Street») da mucho más miedo que él. Jason se enfurece y le corta en dos pedazos con su hacha, pero no debemos preocuparnos ya que todo es un decorado de película y el hacha tiene truco. Repentinamente, un director corta la escena apareciendo detrás de una puerta oculta y nuestro amigo recupera su aspecto habitual. La aparición del director ha revelado la existencia de una puerta y Les la utiliza para abandonar el plató y alcanzar el hangar de Maladonna, no sin antes coger el hacha de Jason.

Acompañada de sus inevitables bailarines, Maladonna se muestra más provocadora y excitante que nunca mientras se agita al ritmo de su último disco. Les interrumpe la grabación lanzándose sobre el plató agarrado a una cadena e intenta hablar con la diva sin conseguirlo, pero el productor del vídeo se fija en la súbita aparición y piensa que nuestro protagonista tiene condiciones naturales para convertirse en una estrella de la imagen. Manley abandona los estudios sin haber podido hablar con Maladonna, pero lo hace convertido en una celebridad que ha aparecido en las portadas de todos los periódicos y está seguro de que, con su recién ganada fama, no tendrá problemas para conseguir un agente y entrevistarse al fin con Goldstein.

CONVERTIDO EN UNA ESTRELLA

Les se dirige a la oficina de Tony Leoni en Sunset & Vine. Ahora que es una celebridad, puede hablar con él sin que lo echen a patadas y le explica que quiere ver a Abe Goldstein, pero Tony le dice que antes necesita un book que le sirva de presentación y que cualquier fotógrafo de Hollywood puede preparárselo. Por tanto, se dirige al estudio de Luther Blue, situado cerca del vendedor ambulante, pero éste se niega a hacerle las fotos para el book alegando que es poco fotogénico y necesita una cara nueva.



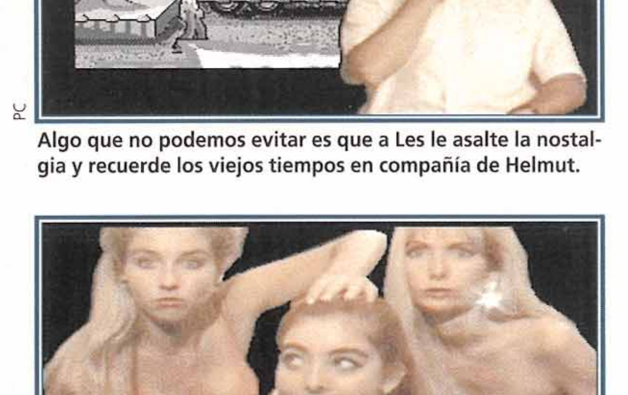
La solución a sus problemas se encuentra en Rodeo Drive, en la clínica del doctor Nikopoulas, más conocido como Nick y cirujano estético de las más famosas estrellas de Hollywood. Les carece de medios económicos como para costear las operaciones más completas, de forma que decide quedarse con una de las ofertas, que consiste simplemente en una prótesis de nariz. Sin embargo, el cambio parece agradar a Luther, que ahora se muestra dispuesto a hacerle las fotos que requiere. Lo único que necesita nuestro amigo para dirigirse a su ansiada entrevista con Abe Goldstein es una indumentaria adecuada. Para ello, nada mejor que una visita a Les Boutique, situada una calle más abajo de la clínica y una de las tiendas de ropa más prestigiosa entre las estrellas de Los Angeles.

Les se encuentra con una dependienta bastante desagradable y decide echar un vistazo para ver si encuentra algo interesante. En el momento en el que se acerca a unos trajes situados en la parte derecha de la tienda, se produce la llegada de Maladonna, por lo que se esconde detrás de los vestidos. Mientras la dependienta va a buscar un traje, escucha a Maladonna decir que va a utilizar la fiesta que Nikopoulas da esta noche en su casa para vengarse de Abe Goldstein. Les decide olvidar el asunto de su nuevo look y entrevistarse lo antes posible con Goldstein para que lo inviten a la fiesta.

Acompañado de dos esculturales rubias, Abraham Goldstein, Abe para los amigos, acepta reunirse con él en Spago, uno de los restau-



Los contactos que realicemos con las diversas personalidades de Hollywood nos pueden ayudar en nuestra investigación.

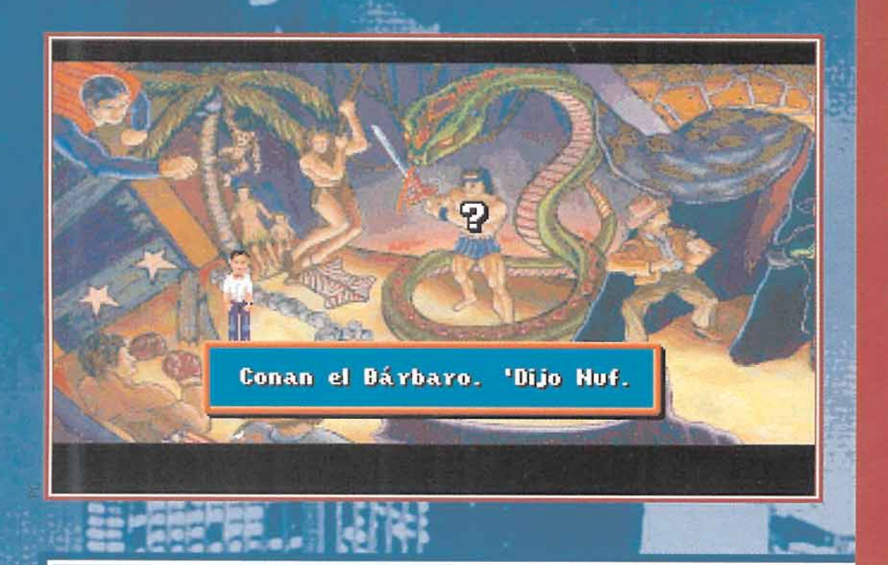


Algo que no podemos evitar es que a Les le asalte la nostalgia y recuerde los viejos tiempos en compañía de Helmut.

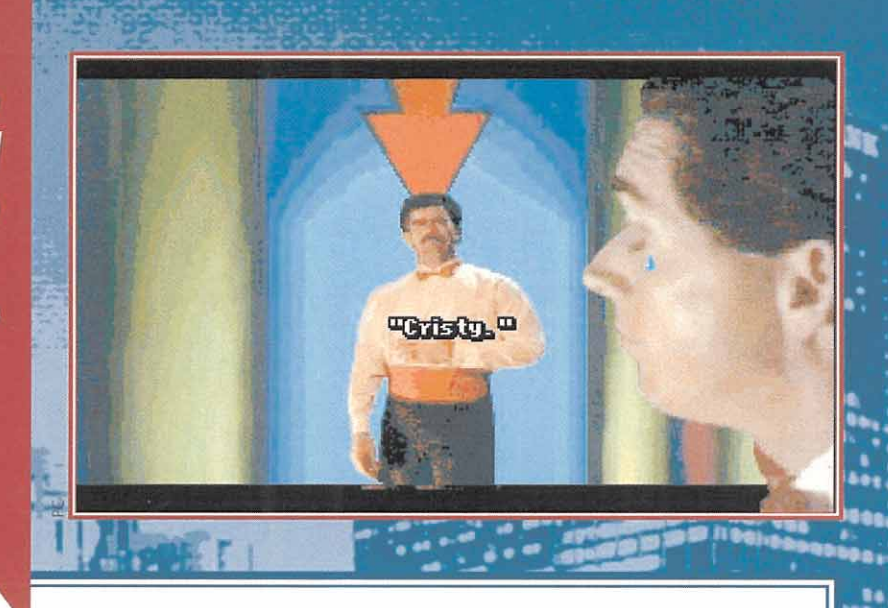


Poco a poco, logramos avanzar en nuestras pesquisas. En esta conocida clínica encontramos interesantes pistas.

Parecían tan modositas y en realidad son un par de arpías. Acaban de raptar ni más ni menos que a Maladonna.



Mad Wax, antiguo actor de Hollywood y culpable de todo lo ocurrido, es un hombre consumido por el odio y la sed de venganza.



rantes de moda. El director de Paramounds Studios y hombre más importante de Hollywood se muestra muy cordial, ya que la entrevista ha sido concertada por su buen amigo Tony Leoni y, según sus propias palabras, Les va a convertirse en una nueva superestrella. Manley explica cómo conoció a Helmut y, súbitamente, Abe se muestra entusiasmado por la historia y sugiere hacer una película sobre ella en la que el propio Les podría ser el protagonista. Pero, nuestro amigo se niega porque lo único que desea es encontrar a Helmut y acepta la invitación de Goldstein para acudir a la fiesta de Nikopoulas donde Abe pretende presentarlo a varios amigos suyos esperando que cambie de opinión.

A la noche, entre el frenético movimiento de las copas y el murmullo de las conversaciones, consigue reunirse finalmente con Abe y Maladonna. Conduciendo hábilmente la conversación, logra acusar a ambos de la desaparición de Helmut recordando los indicios comprometedores encontrados en la escena del secuestro y enfrentarlos en una acalorada discusión. Ya avanzada la fiesta, y cuando más seguro estaba de la culpabilidad de Maladonna, Les observa a Deena y Geena, las rubias que acompañaban a Goldstein durante el almuerzo en Spago, introducir por la fuerza a Maladonna en una limusina blanca. Sorprendido ante el inesperado giro de los acontecimientos, decide seguir el vehículo para saber hasta dónde lo lleva. Y el lugar no es otro que el museo de cera de Hollywood Boulevard.

DESENLACE EN EL MUSEO DE CERA

Les consigue entrar en el museo rompiendo la plancha de madera, que refuerza la puerta, con el hacha de Jason. Una vez dentro, nuestro amigo camina hacia la derecha recorriendo pasillos llenos de figuras de cera que representan famosos personajes del cine. En la última sala, recoge una antorcha encendida y observa sorprendido tres figuras de LaFonda, Maladonna y Helmut.

Tras tocar la figura de una de las chicas para conseguir un poco de cera, queda maravillado ante el parecido del muñeco que representa a Helmut y decide examinarlo más de cerca con la antorcha. Mirándolo detenidamente, se da cuenta de que no se trata de una figura sino del mismísimo Bean recubierto de cera, pero antes de que pueda hacer nada, escucha un ruido de pasos detrás de él. Las dos rubias que poco antes secuestraran a Maladonna se acercan sigilosamente a su espalda. Les se despierta atado a una extraña mesa de operaciones, sujeto por dos correas metálicas y frente a un personaje que lo mira fijamente. Reconoce rápidamente a Abe Goldstein y comprende, aunque un poco tarde, que es él el que está detrás de todas las desapariciones y que las rubias son en realidad dos zombies asesinas bajo su control mental. Ahora que lo tiene en su poder, Abe le cuenta su historia. Había comenzado su carrera en Hollywood trabajando como especialista, pero un error de cálculo en una escena le hizo caer sobre un decorado en llamas y su rostro quedo desfigurado. El estudio se negó a costear la cirugía facial que necesitaba y Abe decidió montar una agencia de talentos. Tony Leoni, Abe Goldstein e incluso el doctor Nick eran la misma persona, y detrás de ellos se escondía el rostro desfigurado de un hombre consumido por el odio que ahora se hacía llamar Mad Wax. Éste convertía en estatuas de cera a todas las celebridades para resarcirse de algún modo de lo que Hollywood había hecho con él.

Mientras tanto, el calor de la antorcha permite a Helmut liberarse de su prisión de cera. Sin perder un segundo y consciente de que su amigo está en grave peligro, Helmut coge de nuevo la antorcha y camina hacia la izquierda hasta la primera sala del museo. Allí utiliza la antorcha para derretir la cera que sujeta la espada de Conan y, con ella, corta el taparrabos de Tarzán. De regreso, Helmut utiliza el arma para recoger los trocitos de cera esparcidos sobre su plataforma y con ellos moldea una especie de taza con la que recoger las babas ácidas del alien.

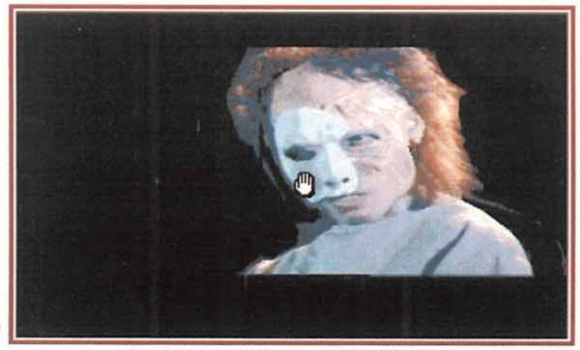
La última utilidad de la espada consiste en servir de palanca para abrir el sarcófago de otra sala. Helmut se encuentra en la parte más alta de unas escaleras que descienden sobre el laboratorio del diabólico Mad y ve abajo la mesa de operaciones sobre la que está atado su amigo.

Comprende que carece de tiempo para bajar andando antes de que Mad Wax convierta a Manley en una nueva estatua de cera, y decide arrojarse al vacío usando el taparrabos como paracaídas. De ese modo, el diminuto Helmut desciende sobre Les y destruye las correas metálicas que lo atan a la mesa disolviéndolas con las babas ácidas. Manley está de nuevo libre, de forma que salta de la mesa y planta cara a su diabólico enemigo. Sin embargo, Mad Wax atrapa a Helmut y escapa escaleras arriba enviando contra Les a sus rubiajas zombies asesinas. Éstas parecen invulnerables a todos los artilugios estándar contra zombies, pero como devoradoras de moda de lujo que son, no resisten la visión de la tarjeta de crédito de Les. El desenlace de esta increíble historia tiene lugar en lo alto del campanario, donde el malvado Wax mantiene prisionero a Helmut. Manley aparece allí abriendo una trampilla e intenta negociar sin fortuna con su enemigo.

Pensando que tal vez también tenga efecto contra él, le amenaza con la tarjeta de crédito pero lo único que consigue es que su enemigo le apunte con una pistola. Entonces, intenta tirar de las cuerdas de la campana sin éxito, pero Helmut aprovecha la ocasión para liberarse de su encierro mordiendo la mano de Mad. Ante el súbito dolor, arroja su presa por los aires pero el hombrecillo consigue agarrarse a una de las cuerdas de la campana y evitar así una terrible caída. En cuanto ve que Les se ha tapado los oídos con las gotitas de cera que encontró en el museo, Helmut tira furiosamente de la cuerda de la campana y la hace sonar. El estruendo hace que el personaje de la cara deformada arroje la pistola y se tape los oídos a la vez que despierta a los murciélagos que habitan en el campanario. Les intenta recoger la pistola sin conseguirlo, pero Helmut aprovecha la situación para montarse en uno de los murciélagos y colocarse detrás de uno de los pies de Mad Wax. Manley comprende las intenciones de Bean y empuja con rabia a su enemigo, que encuentra una muerte terrible estrellado contra el suelo de su propio laboratorio. La pesadilla ha terminado.

Con la muerte de Mad Wax finalizan no sólo las desapariciones de las estrellas, sino también el monopolio de Goldstein sobre el mundo del espectáculo en Hollywood. Los dos amigos pueden, por fin, reunirse para pasar el fin de semana que tenían proyectado y se disponen a liberar a LaFonda y Maladonna de su prisión de cera. Pero, ambos están de acuerdo en que las chicas pueden esperar un poco más y que merece la pena disfrutar de las maravillosas vistas de Los Angeles que se contemplan desde lo alto del campanario...

P. J. R.



PC

Por fin Mad Wax nos enseña su horrible y desagradable rostro. Una visión que tardaremos mucho en olvidar.



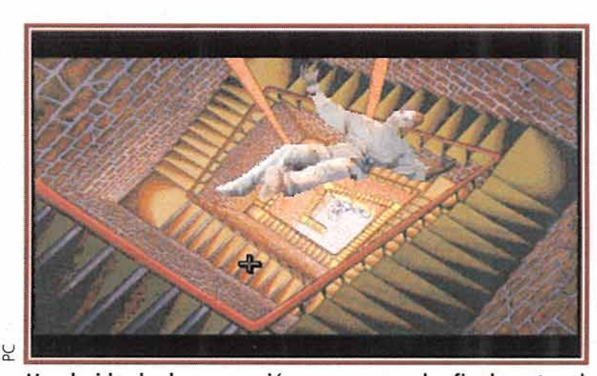
PC

El desenlace de nuestra aventura tiene como marco un destartalado campanario en el que se avecina una terrible lucha.



PC

Con la ayuda del pequeño Helmut, desembarazarnos de nuestro cruel enemigo resulta mucho menos peligroso.



PC

Un alarido de desesperación se oye cuando, finalmente, el malvado se despeña por el hueco de las escaleras.

TECNO Manía

SE "ADMYTE" LA PROPUESTA

Micronet, S.A. ha presentado recientemente un nuevo volumen de la colección ADMYTE (Archivo Digital de Manuscritos y Textos españoles), un proyecto impulsado por la Biblioteca Nacional de Madrid, la Sociedad Estatal V Centenario y la propia Micronet. ADMYTE-0 recoge un conjunto de textos medievales de España, castellanos y aragoneses sobre todo, aunque también se incluyen muestras de otras lenguas y un conjunto de bases de datos y programas diseñados para la investigación sobre textos y culturas ibéricas. Destacan entre ellos los Textos de Madison, un conjunto de transcripciones de manuscritos españoles de los siglos XIII al XV.



Dos de estos programas son «Philobiblon», con las bases de datos de los textos antiguos del castellano, el catalán y el gallego-portugués, y «Tact», indicado para recuperación y análisis textual en estudios lingüísticos, en una versión especial que permite convertir los textos con la codificación de Madison en bases de datos textuales.

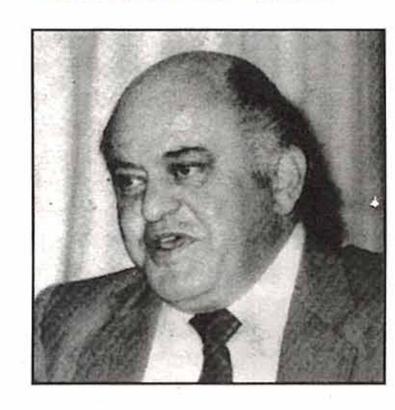
Para más información: Micronet, S.A. (91) 358 9625.

TODO PARA REDES

Anixter España acaba de presentar sus nuevas estrategias de mercado para la segunda mitad del año. Esta multinacional norteamericana se dedica a suministrar todo tipo de cableado para sistemas de cualquier clase. Pero lo que a nosotros nos interesa básicamente de Anixter es que es una de las pocas compañías que permite soluciones completas para la instalación de redes de cualquier tamaño. Anixter distribuye desde el conector más simple hasta la tarjeta de red, el cable que conecta los ordenadores, instala todos los equipos y los mantiene en perfecto funcionamiento.

Para más información podéis llamar al teléfono (91) 320 4737.

UN FELINO EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS



En la última edición del Computer Electronic Show de Chicago, Atari, al fin, anunció las previsibles fechas de lanzamiento al mercado de su consola Jaguar. En las navidades de este año los norteamericanos podrán comenzar a adquirir la consola en las ciudades más importantes de su país a un precio aproximado a los 200 dólares –aproximadamente unas 25.000 pesetas–. La Jaguar contará con una paleta de dieciséis millones de colores reales, sonido de calidad CD de 16 bits y posibilidad de manejar por hardware polígonos en 3D. Los primeros juegos en aparecer serán «Cybermorph», «Alien Vs Predator», «Jaguar Formula One», «Battlezone 2000» y «Tempest 2000». La idea de Sam Tramiel, presidente de Atari cuya fotografía ilustra estas líneas, es que la Jaguar esté disponible en todo el mundo en una fecha límite de finales de 1994.

AL ALCANCE DE LA MANO

Microsoft Ibérica, empresa responsable de los productos de esta compañía en nuestro país, ha dado a conocer la nueva versión -2.0- del Microsoft Mouse, uno de los más vendidos en todo el mundo. El nuevo ratón posee un diseño ergonómico que ofrece un nivel de comodidad muy superior al anterior modelo.



Algunas de las mejoras introducidas en el Microsoft Mouse son: codificador opto-mecánico, que asegura una mayor precisión y fiabilidad, rediseño de los botones, que supone una mejor actuación desde cualquier lugar de los mismos, incluso los extremos, un cable más corto y flexible, que reduce la posibilidad de un movimiento inadvertido producido por un cable rígido, un soporte de peso, para optimizar el balance y el centro de gravedad, deslizantes especiales que aseguran un movimiento suave con y sin alfombrilla, etc.

Para más información: Spanish Executive Information Service: (91) 308 4315 o Microsoft Ibérica: (91) 804 0000 y (93) 419 2131.

ALTAVOCES DE ALTA TECNOLOGÍA PIONEER

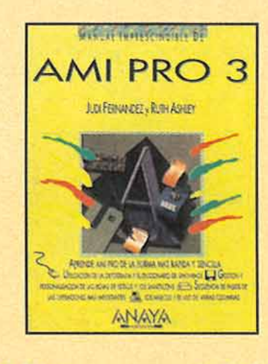
Pensados básicamente para sus sistemas de karaoke, aunque por sus prestaciones pueden usarse en cualquier equipo de audio, Pioneer ha lanzado al mercado dos nuevos modelos de altavoces semiprofesionales. Las pantallas de sonido que responden a las referencias S-V5500W y S-V7000 soportan respectivamente potencias de 1000 y 800 watios y utilizan una técnica denominada "opaxial" que permite reforzar y extender las bajas frecuencias hasta las 100 Hz. Disponen asimismo de un canal dividido por amplificadores duales para que esa calidad de respuesta de los bajos aumente todavía más.

Para más información: EIKONA (93) 323 6731.

LIBROS

APLICACIONES

AMI PRO 3



311 Págs. 3.605 Ptas.

Al igual que el resto de los volúmenes que componen la colección "Manual Imprescindible de...", Ami Pro 3 posee varias características bien definidas que lo convierten en sumamente práctico. La primera es partir de un nivel de conocimientos prácticamente cero. La segunda, basar casi todo su contenido en ejemplos prácticos y la tercera consiste en estar dirigida hacia una aplicación de gran potencia y aprendizaje no muy complicado.

«Ami Pro 3» cuenta, además, con el atractivo hecho de estar escrito con sentido del humor. Algo que no se ha perdido en la traducción del original y que hará mucho más amena su lectura en ciertas ocasiones.

J. Fernández y R. Ashley ***
Anaya Multimedia Nivel «I»

DIVULGACIÓN

FUENTES PD PARA MAC



156 Págs. 1495 Ptas.

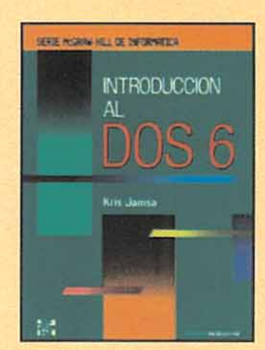
La editorial Página Uno cuenta entre sus virtudes la de presentar al usuario unos libros originales, amenos y muy atractivos. «Fuentes PD para Mac» es uno de los más claros ejemplos. Más que un texto explicativo es informativo. En él se comentan brevemente puntos como lo que son las fuentes PD, algo de la historia de la autoedición en Macintosh, el concepto de shareware y freeware, etc, para pasar posteriormente a una extensa muestra cercana a trescientas fuentes distintas.

Todos los ejemplos de los distintos tipos afianzan su observación y estudio en una acertada elección de frases, refranes y proverbios, capaces de provocar desde una sonrisa hasta una sonora carcajada.

Elizabeth castro ****
Página Uno Nivel «I»

SISTEMAS OPERATIVOS

INTRODUCCIÓN AL DOS 6



204 Págs. 1.420 Ptas.

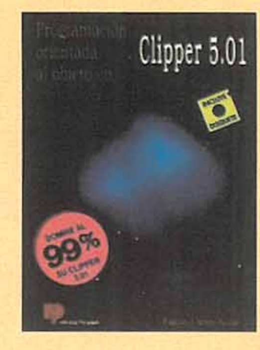
La aparición de la versión 6.0 del popular MS DOS, se ha convertido en la excusa perfecta para la aparición de diversos textos que pretenden informar al lector sobre los misterios de este Sistema Operativo. Mientras estos libros cuenten con un estilo similar al de «Introducción al DOS 6», siempre serán recibidos.

Partiendo del más absoluto desconocimiento del DOS, el usuario primerizo encontrará aquí una ayuda en sus inicios en el mundo de los sistemas operativos. Ejemplos, ilustraciones, explicaciones sencillas y directas, son sólo pequeña parte de unos contenidos en los que todo puede resultar destacable. Exceptuando quizás, que el estilo se vuelve en ciertas ocasiones "aséptico", no habría nada que objetar al resto.

Kris Jamsa ***
Mc Graw-Hill Nivel «I»

PROGRAMACIÓN

CLIPPER 5.01



290 Págs. 2.400 Ptas.

La OOP, o Programación Orientada a Objetos está de moda. O más bien ha impuesto su propia moda. Las enormes posibilidades de la OOP, evolución lógica de la programación estructurada, quedan reflejadas en este texto, que ofrece al programador deseoso de ampliar sus conocimientos una magnífica oportunidad para llevarlo a cabo. Las explicaciones de los contenidos se basan en el lenguaje Clipper 5.01, pero también se añaden, algo de agradecer, diversos ejemplos en C++ como referencia para aquellos que están más familiarizados con este lenguaje.

La inclusión de un disquete como un complemento al texto es otro aspecto reseñable y que puede favorecer enormemente el aprendizaje y la comprensión del mismo.

F. J. Morero Peyrona ***
Paraninfo Nivel «C»

* PÉSIMO ** FLOJO *** NORMAL **** BUENO ***** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

CANARIOS A LA CONQUISTA DE LA PENÍNSULA
LOS COQUILLOS



Los Coquillos es, sin duda, la propuesta de pop-rock con más entidad nacida en las islas Canarias. Tradicionalmente, los peninsulares ignoramos un poco a los músicos de las turísticamente llamadas "islas afortunadas" (¿sólo 2.000 kilómetros de mar tienen la culpa?), sin embargo, este grupo parece haber encontrado en la dificultad un acicate. De hecho, los integrantes del conjunto aseguran que la juventud de su tierra los anima a cruzar el charco para funcionar entre los "godos". Antes, sus trabajos discográficos solamente se encontraban en el caluroso archipiélago, pero ahora está disponible el álbum «Ángel guardián» en nuestra vieja "piel de toro".

Las canciones de Los Coquillos parten de propuestas musicales nacidas en la nueva ola británica (de los Clash a Elvis Costello) y se adentran por caminos genuinamente latinos. El resultado es una variedad estilística que puede ser cualquier cosa menos monótona.

La banda añade unas letras muy cuidadas a sus señas de identidad, que no huyen ni de la crítica social, la crónica costumbrista, la historia de amor, el claro cachondeo o el himno de marcha. Como dicen en la carátula de «Ángel guardián», Los Coquillos intentan demostrar con sus canciones "que desde Canarias también es posible la osadía".

¡EN GUERRA CONTRA EL SILENCIO!
REPÚBLICA GORILA



No es casualidad que el álbum de debut de República Gorila se titule «Planeta ruido»: este trío de Albacete se ha declarado en guerra a muerte con el silencio. Ellos son J. C. Kilgore (guitarra y programación), Rorschach (bajo) y Zang (batería), y nunca los verás en un concierto de rock sinfónico (a menos que un extraño cruce de meninges les rompan los esquemas).

Son hijos de unos años postreros del siglo XX que anuncian un futuro apocalíptico. Si una explosión nuclear mundial no lo remedia caminamos hacia el desastre, así lo reflejan las canciones de República entre el panfleto incendiario, la ironía agresiva y la seriedad de la mente lúcida. A medio camino entre EMF y los Red Hot Chili Peppers –a la española, por supuesto–, el grupo adopta una actitud agresiva como defensa y se inspira en la violencia contenida de Public Enemy. Lo suyo es la electrónica, la estética de «La naranja mecánica» y el espectáculo del hockey sobre hielo. "¿Qué diablos pasa aquí? ¿Por qué algo marcha tan mal?/ Alguien quiere dejar en silencio la ciudad/ Duermo enchufado al canal privado RUIDOVISION/ es lo único que estimula mi tensión". Estas son algunas estrofas que canta República Gorila en el tema que da título a su primer álbum, «Planeta Ruido». ¿Tenéis alguna duda acerca de lo que estamos hablando?

ARTES MARCIALES Y ENFRENTAMIENTOS CULTURALES
«DRAGON: LA VIDA DE BRUCE LEE»

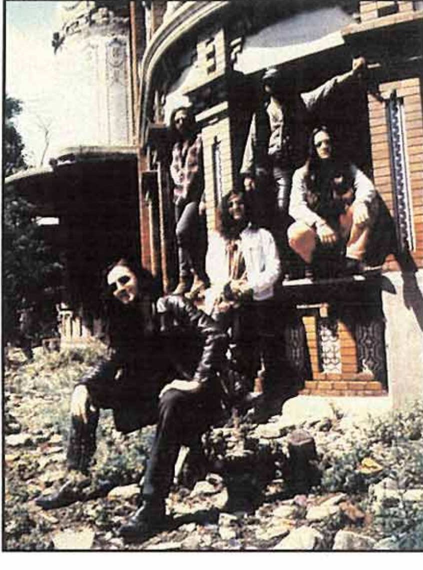


Dragon: la vida de Bruce Lee» es una película sobre el mítico personaje a través de los ojos de su mujer, Linda Emery. Es también una historia donde abundan las secuencias de luchas y peleas, y es una aproximación –aunque sea bajo el punto de vista occidental– al enfrentamiento entre diferentes y/o contrarias mentalidades que adopta formas racistas, étnicas o culturales (tradición-modernidad, matrimonio inter-racial...). Por suerte, no analiza la leyenda creada por los medios de comunicación tras su muerte (es curioso: hay profesiones como el periodismo, política o entrenador de fútbol, que parecen poseer patente de corso para soltar todo tipo de estupideces sin que nadie se rasgue las vestiduras).

Bruce Lee se llamó primero Lee Yuen Kam y más tarde Lee Siu Yoong, antes de ser conocido con el nombre que lo inmortalizó el cine. Fallecido a los treinta y dos años, poco antes de que se estrenara «Operación Dragón» –su única película de presupuesto decente–, el personaje es, hoy en día, un auténtico ídolo para la comunidad asiática residente en los Estados Unidos (dicen que en su tumba de Seattle no faltan nunca flores frescas). Experto en artes marciales y actor, su vida estuvo marcada por el conflicto y las contradicciones de su doble origen cultural y social: americano y asiático.

Su biografía cinematográfica ha sido dirigida por Rob Cohen con un guión basado en un libro que escribió su viuda. Los intérpretes principales son el hasta ahora desconocido Jason Scott Lee (Bruce Lee), la protagonista de la serie de televisión «Picket Fences» Lauren Holly (Linda), Nancy Kwan, Robert Wagner y Michael Learned.

«EL CIELO LO SABE»
DISTRITO 14



La historia musical de Distrito 14 empezó hace muchos años, pero su trayectoria discográfica se limita a un mini-elepé («Días de gloria») y al reciente álbum «El cielo lo sabe». Han conocido los sinsabores de un disco grabado en Alemania que nunca llegó a ver la luz, la separación temporal y hasta la muerte de la persona que más ayudó a la banda en los últimos tiempos (Ollie Halsall), pero están convencidos de que ha llegado su hora ("Hoy vuelve a brillar en el horizonte/ La estrella que no creíste perder" son los versos de uno de sus temas).

Distrito 14 son Mariano Chueca (compositor, voz y guitarra) Alberto Moliner (bajo), Ignacio Fernández (batería), Quique Mavilla (teclados) y Tito Gracia (guitarra). Originarios de Zaragoza, con buenas relaciones con Héroes del Silencio, interesados en todo tipo de músicas (del tango, al thrash metal), basan su sonido en la fuerza de las guitarras. Son la más reciente prueba del interés que el pop-rock aragonés despierta entre las multinacionales discográficas.

ACCIÓN DE WALTER HILL Y RAP DE ICET Y ICE CLUB

«EL TIEMPO DE LOS INTRUSOS»





En «El tiempo de los intrusos», el director californiano Walter Hill retoma los argumentos que lo han convertido en uno de los reyes del cine de acción gracias a películas como «Warriors, los amos de la noche» o «Límite: 48 horas». Espectacularidad, situación sin salida que transcurre en breve espacio de tiempo, cierta personalidad al ubicar las cámaras, tensión bien desarrollada y contenida, y música acoplada perfectamente a las situaciones (en esta ocasión con el polémico rap de Ice T y Ice Cube, que también se lo montan de actores).

El argumento es sencillo y, con variantes, ha sido motivo de miles de películas: la búsqueda de un tesoro. El objeto de la codicia es un botín robado y escondido, de cuya existencia se enteran dos bomberos (encarnados por Bill Paxton –«Calles de fuego»– y William Sadler –«Alerta roja: La jungla 2»–). Toda la trama se complica cuando se convierten en testigos de un asesinato y deben enfrentarse a unos criminales (los raperos ya citados).

No tan sencillo ha sido el estreno de la película. El título original era «The Looters» (algo así como "Los saqueadores") y la fecha de presentación en los Estados Unidos coincidió con los sucesos de Los Angeles.

¿Resultado? Retraso en la comercialización americana y modificación del título por el de «Tresspass» (en castellano "Infringir la ley"). Finalmente, en España se ha optado por llamar al largometraje «El tiempo de los intrusos».

ALGO MÁS QUE UNA SIMPLE SIESTA

«AGUJA MORTAL»



Imaginemos un manicomio. Imaginemos un doctor bastante chiflado y famoso. Imaginemos una enfermera angelical.

Imaginemos una terapia milagrosa contra drogadictos, depresivos, esquizoides y personal de neuronas. Imaginemos que el tratamiento, a base de sueño profundo, es mucho más peligroso que una simple siesta.

Imaginemos que la angelical enfermera se da cuenta, se opone a administrarlo y lo denuncia. Imaginemos que el doctor chiflado y famoso, para evitar el escándalo, decide aplicar su peculiar tratamiento a la angelical enfermera... El resto lo dejamos a la imaginación del lector o a los ojos del espectador de la película «Aguja mortal».

Este es un film de no muy alto presupuesto que juega con las típicas tensiones que provoca el thriller de corte psicológico, aprovechando un argumento donde se cuestiona la validez de determinadas formas de ejercer la medicina y hacer progresar a la ciencia de la salud.



Dirigido por Alec Mills –un veterano mago de la fotografía responsable de esta tarea en las últimas entregas de James Bond o «El retorno del Jedi»–, está interpretado por la bella Linda Blair (¿no recordáis aquella niña endemoniada de «El exorcista»?) y el australiano Tony Bonner. «Aguja mortal», con música del rockero Brian May, es la típica película de suspense de serie B correctamente realizada que, sin pretensiones, se deja ver con agrado. Algo que no se puede decir, por desgracia, de la mayoría de las grandes super-producciones de Hollywood que, sin pudor ni calidad, pueblan los cines de todo el mundo.



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h





TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

AMIGA 600

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

47.900

A-600 HD	OPCION MONITOR +CONVERTIDOR TV
74900	37900



AMIGA 2000

AMIGA 2000 + MONITOR 1084 S
+ DISCO DURO 84 Mb
+ PACK MULTIMEDIA

¡SUPER PRECIO! **139.900**

AMIGA 1200





ORDENADOR 32 Bit

69,900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

Impresoras

¡SUPER PRECIO! STAR LC-100Color **32.900**



STAR LC-20
9 AGUJAS
180 CPS
80 COLUMNAS
29.900

STAR LC-200Color
9 AGUJAS
225 CPS
80 COLUMNAS
39.900

STAR LC 24-200
24 AGUJAS
225 CPS
80 COLUMNAS
B/N ... **49.900**
Color ... **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

EN MAIL HACEMOS TU PC A TU MEDIDA A UN PRECIO SUPER COMPETITIVO

PLACA BASE (intel inside)

386 SX 33	15.900
386 DX 40	24.900
486 DX 33 Local Bus	74.900
486 DX 50 Local Bus	101.900
486 DX 66 Local Bus	113.900
486 DX 50 EISA	125.900
486 DX 66 EISA	138.900

DISCOS DUROS (Seagate)

SEAGATE 80 Mb	29.900
SEAGATE 100 Mb	32.900
SEAGATE 120 Mb	34.900
SEAGATE 210 Mb	49.900
SEAGATE 240 Mb	59.900
SEAGATE 340 Mb	79.900

TARJETA GRAFICA

VGA 256 K	4.990
VGA 512 K	6.490
VGA 1 Mb 1024 x 768	8.990
VGA 1 Mb TRIDENT 1280 x 1024	9.990
VGA 1 Mb 16 M Colores Local Bus	19.990

MEMORIA

SIMM 1 Mb	9.900
SIMM 4 Mb	37.900

MONITOR

VGA COLOR 14" 1024 x 768. 28 DP	39.900
VGA COLOR 14" 1024 x 768. 39 DP	34.900

DISQUETERAS

DISQUETERA 5 1/4	8.200
DISQUETERA 3 1/2	6.500

CAJAS

SOBREMESA	12.900
MINITORRE	13.900
TORRE	22.900
MULTIMEDIA	21.900

SISTEMA OPERATIVO

MS DOS 6.0	9.900
MS DOS 6.0 + WINDOWS 3.1	15.900

ESTOS SON LOS COMPONENTES BASICOS DE UN ORDENADOR. LOS PUEDES COMBINAR A TU GUSTO, Y TENDRAS EL ORDENADOR QUE ESTABAS BUSCANDO

PLACA BASE	.... Ptas.
DISCO DURO	.... Ptas.
TARJETA GRAFICA	.... Ptas.
MEMORIA	.... Ptas.
MONITOR	.... Ptas.
DISQUETERA	.... Ptas.
CAJA	.... Ptas.
TECLADO	3.900 Ptas.
TARJETA CONTROLADORA PARA JOYSTICK Y RATON	GRATIS Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)	.... Ptas.
OPCIONES	
TARJETA DE SONIDO	.... Ptas.
CD ROM	.... Ptas.
SISTEMA OPERTIVO	.... Ptas.
OTROS	.... Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)	.... Ptas.

Rellena este cupón y sabrás cuánto te cuesta en MAIL el ordenador que TU quieres

¡Mira un ejemplo!





PLACA BASE	486 DX 33 local BUS	74.900 Ptas.
DISCO DURO	120 Mb	34.900 Ptas.
TARJETA GRAFICA	VGA 1 Mb 1024x768	8.990 Ptas.
MEMORIA	4 Mb	37.900 Ptas.
MONITOR	VGA Color 14" 1024 x 768	39.900 Ptas.
DISQUETERA	3 ½	6.500 Ptas.
CAJA	Mini torre	13.900 Ptas.
TECLADO		3.900 Ptas.
TARJETA CONTROLADORA PARA JOYSTICK Y RATON		GRATIS Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)		220.890 Ptas.
OPCIONES		
TARJETA DE SONIDO	SOUND BLASTER	13.900 Ptas.
CD ROM		Ptas.
SISTEMA OPERTIVO	MS DOS 6.0	9.900 Ptas.
OTROS	" " "	Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)		244.690 Ptas.

CD SOFTWARE

CLASSIC COLLECTION+	19.990
LANGUAGES OF THE WORLD	8.490
MOTHER EARTH II	7.490
PUBLISH IT	6.490
WORLD ATLAS (MPC)	6.490
COMPOSER QUEST	12.990
MULTIMEDIA BEETHOVEN	15.990
OUR SOLAR SYSTEM	2.990
CONAN: THE CIMMERIAN	5.990
GAME PACK II	5.990
GOLDEN IMMORTAL	4.490
JUST GRANDMA & ME	10.990
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	6.990
WING COMMANDER & ULTIMA VI	6.990
LION SHAREWARE	6.990
MEGA A/V 1 SHAREWARE	6.990
MEGA CD- ROM 2	6.990
NIGHT OWL 7.0	6.990
ORIGINAL SHAREWARE 8000	4.990
SHAREWARE BONANZA III	10.990
SO MUCH SHAREWARE	6.990
ANIMATION FANTASIES (XXX)	6.990
LOCAL GIRLS	4.990

ARTICULOS A-1200

MONITOR 1084	37.900
MONITOR 1960 MULTISYNC	69.900
DISCO DURO IDE 2,5" 85 Mb	56.900
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900

CONSERVAN LOS DATOS CUANDO ESTAN DESCONECTADAS

ESTATIC RAM 1 Mb	33.900
ESTATIC RAM 2 Mb	56.900
ESTATIC RAM 512 K	19.900

TAMBIEN DISPONIBLES PARA A-600

ACELERADORAS CON ZOCALO DE EXPANSION DE MEMORIA

MBX1200/881/14Mhz/0RAM	26.900
MBX1200/881/20Mhz/0RAM	29.900
MBX1200/882/25Mhz/0RAM	39.900
MBX1200/882/50Mhz/0RAM	62.900
INCREMENTO RELOJ	3.450
MEMORIA WB SIMM/1Mb	12.900
MEMORIA WB SIMM/2Mb	24.900
MEMORIA WB SIMM/4Mb	31.900
MEMORIA WB SIMM/8Mb	85.900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW MEDIASTATION	27.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb-8 Mb A-2000	29.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500+	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO	10.900
AT ONCE PLUS	39.900

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995



MODEM

SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900
SUPRA MODEM 2400	15.900



SCANNERS GENIUS

GENIUS 4500	17.990
GENIUS 256/Grises	24.990
GENIUS Color	49.990

SEGA Nintendo JOYSTICK AMIGA PC

	MULTISISTEMA	PC	MASTER SYSTEM	MEGADRIVE	NINTENDO	SUPER NINTENDO
PYTHON	1.795	1.995	1.795	2.395	1.795	
MEGA STAR	5.490		5.990	5.990	5.990	
G FORCE		12.495				
INTRUDER	4.990	4.990	4.990	4.990	4.990	
TELEMACH	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900
SIGMA RAY	3.600		3.900	3.900	3.900	
HYPER STAR	2.595					
MAVERIC	2.290		2.290	2.690	2.290	
JET FIGHTER	2.690	3.390	2.990	2.990	2.990	
SUPER BOARD	2.595		4.290	4.290		
FLIGHT YOKE		9.900				
AVIATOR	5.990	5.990	5.990	5.990	5.990	
TOP STAR	3.595	4.790				
MEGA BOARD	3.595					
M-6		3.190				
MEGASTICK		1.895	1.595	1.895	1.595	
MEGA GRIP		3.195		2.995	2.995	
MEGA MASTER				5.995		6.495
MEGA PAD		2.995	2.795	2.795	2.795	2.995

























Sound BLASTER

SOUND BLASTER PRO DE LUXE EDITION — **24.900**
NUEVA VERSION DE LUXE CON MAS SOFTWARE Y MANUALES EN CASTELLANO

HARDWARE OPCIONAL

CABLE JOYSTICK DOBLE -	2.300	SB MIDI KIT -	9.900
CABLE ATENUADOR MEZCLADOR -	2.300	WAVE BLASTER -	35.900
SB MIDI BOX -	14.900	MIDI BLASTER -	37.900

SOUND BLASTER — **13.900**

SOUND BLASTER 16 ASP — **41.900**

AUDIO BLASTER

MANUALES EN CASTELLANO

AUDO BLASTER JUNIOR -	14.990
AUDIO BLASTER 2.5 -	23.490
AUDIO BLASTER PRO -	29.490
AUDIO BLASTER 16 -	50.490

VIDEO BLASTER

54.900

ES LA SOLUCION DE VIDEO MULTIMEDIA PARA PC. PERMITR MOSTRAR VIDEO EN MOVIMIENTO EN VENTANAS DE CUALQUIER TAMAÑO, ASI COMO CAPTURAR, CONGELAR, GRABAR, MANIPULAR Y EXPORTAR IMAGENES DE LAS FUENTES DE IMAGEN (VIDEOS, VIDEO CAMARAS, LASERDISC, ETC.) OTRAS CARACTERISTICAS SON LA COMBINANCION DE TEXTO Y GRAFICOS CON VIDEO, IMAGENES ESCALABLES DESDE PANTALLA COMPLETA AL TAMAÑO DE ICONO, CONTROLANDO LOS NIVELES DE SATURACION, COLOR, BRILLO Y CONTRASTE. ADEMAS DE INCLUIR MODULO DE SONIDO CON MEZCLADOR DIGITAL ESTEREO



ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... **1.590**
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/ 4 ... **1.590**

ALTAVOCES PARA MONITOR **4.990**

TARJETAS DE SONIDO COVOX- SOUND MASTER EN CASTELLANO

SOUND MASTER + ... **12.900**
SOUND MASTER II ... **32.900**

¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!

CON MANUALES TRADUCIDOS

SOUND GALAXY NXII **19.900**

SOUND GALAXY NX PRO **27.900**



CARACTERISTICAS COMUNES:

- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB: SOUND BLASTER,COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWARE
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO

KIT MULTIMEDIA
GALAXY NX -79.900
GALAXY NX PRO -89.900



MICROFONO - 1.495

NO LO PIENSES MAS, ESTO ES EL FUTURO

KIT MULTIMEDIA



79.900

SI YA TIENES UNA TARJETA DE SONIDO CON INTERFACE PARA CD, CONECTALE UN CD-ROM POR SOLO **49.900**

KIT COMPUESTO POR:

- SOUND BLASTER PRO DELUXE
- CD-ROM (interno)
- LOTE DE 8 TITULOS EN 8 COMPACT DISC
  - •Toolworks Multimedia Enciclopedia
  - •Just Grandma & me
  - •The animals
  - •Where in the world is Carmen San Diego
  - •Loom
  - •The secret of Monkey Island
  - •Screts weapons of the Luftwafe
  - •Sherlock Holmes
- CADDY, soporte para el compact disc
- CONEXIONES
- ALTAVOCES ESTEREO

CD-ROM UPGRADE KIT





64.900

OTRA OPCION ES EL CD-ROM UPGRADE KIT, COMPUESTO POR:
- CD-ROM
- 7 COMPACT DISC



ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

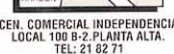




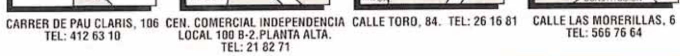
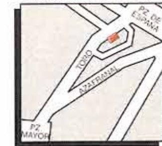

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25




CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79

CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

CEN. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2.PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71



CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64





CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82



AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47



ED. EL ZOCO (Posterior) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72



CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97



PLAÇA D'OSCA, 11 TEL: 412 63 10



PZA. DE ARRIQUIBAR, 4

SEGA MEGA DRIVE



MEGA ACCION
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE + SHINOBI + GOLDEN AXE + SONIC

MEGA PACK
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC

24.990

MEGADRIVE + CONTROL PAD **17.990**

MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC **19.990**

Master System II

BASIC
CON ALEX KID + CONTROL PAD — **9.490**

SONIC PACK




MASTER SYSTEM + 2 CONTROL PAD + ALEX KID + SONIC — **10.490**

PLUS
CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF — **15.990**

MASTER PACK
MASTER SYSTEM + 1 MANDO + ALEX KIDD + SUPER MONACO GP + WORLD SOCCER + COLUMNS — NOVEDAD **11.900**

OFERTAS SEGA

CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO





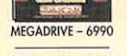


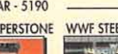














Juego	Precio
688 ATTACK SUB	MEGADRIVE - 2990
ABRAMS BATTLE TANK	MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3	MD - ~~8990~~ - 7990; MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~5190~~ - 4190
ALIEN STORM	MEGADRIVE - 2990
ALISIA DRAGON	MEGADRIVE - 2990
AX BATTLER	GAME GEAR - 2595
AYRTON SENNA	MS - ~~6390~~ - 4990
BATMAN RETURN	MD - ~~6990~~ - 5495; MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~5190~~ - 3190
BUCK ROGERS	MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 3490
CASTLE OF ILUSION	MD - ~~8490~~ - 5490; MS - ~~5990~~ - 3990
COLUMNS	MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2990
CHASE HQ	M, SYSTEM - 2490
CHESS MASTER	G. GEAR - 2595
DAVID ROBINSON BASKET	MD - ~~6990~~ - 5495
DECAPATACK	MEGADRIVE - 2990
DEVILISH	GAME GEAR - 1990
DICK TRACY	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY	MEGADRIVE - 3490
ESWAT	M. SYSTEM - 2490
FANTASY ZONE	GEME GEAR - 2595
FATAL REWIND	MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II	MEGA DRIVE - 2990
GAUNTLET	M. SYSTEM - 2490
GHOSTBUSTER	MEGADRIVE - 2990
GOLDEN AXE II	MEGADRIVE - 2990
GYNOUG	MEGADRIVE - 2990
HALLEY WAR	G. GEAR - 2595
HARD DRIVEN	MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI	MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE	MD - ~~6990~~ - 5490; MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~4900~~ - 3900
IMPOSIBLE MISSION	M. SYSTEM - 2490
KLAX	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
LAST BATTLE	MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS	MD - ~~6990~~ - 5990; MS - ~~5990~~ - 3990; GG - ~~5190~~ - 4390
MERCS	M. DRIVE - 2990
MOONWALKER	MEGADRIVE - 2990
OUT RUN	MEGADRIVE - 2990
OUTRUN EUROPA	GG - ~~5190~~ - 2490
PAPER BOY	MEGADRIVE - 2990
PATO DONALD	MS - ~~5590~~ - 4390
PENGO	GAME GEAR - 2595
POPULOUS	M. SYSTEM - 3390
PRINCE OF PERSIA	MS - ~~5990~~ - 4990; GG - ~~5190~~ - 3490
PUT & PUTTER	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1990
QUACK SHOT	MD - ~~6990~~ - 4490
RAMBO III	M. DRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
ROAD RUSH II	MD - ~~6990~~ - 5490
SEGA CHESS	M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST	M. DRIVE - 2990; M. SYSTEM - 3490
SHINOBI	M. SYSTEM - 1990
SOLITAIRE POKER	GAME GEAR - 1990
SONIC II	MD - ~~7490~~ - 5490; MS - ~~6990~~ - 3990; GG - ~~5490~~ - 3490
SPACE HARRIER	GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 3490
STRIDER	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
SUPER HYDLIDE	MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO GP	GAME GEAR - 2595
TALESPIN	MD - ~~6990~~ - 5490; GG - ~~5190~~ - 4390
TAZMANIA	MD - ~~6490~~ - 5490; MS - ~~5990~~ - 3990; GG - ~~5190~~ - 4390
TENNIS ACE	M. SYSTEM - 2490
TOE JAM AND EARL	MEGADRIVE - 2990
TURBO OUT RUN	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON	M. SYSTEM - 2990; GAME GEAR - 4390
WONDER BOY III	MEGADRIVE - 2990
WOODY POP	GAME GEAR - 2595
WORLD SOCCER	M. SYSTEM - 1990
WRESTLE WAR	MEGADRIVE - 2990
ZERO WING	MEGADRIVE - 2990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

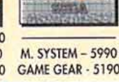
NOVEDADES




















Juego	Precio
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 7990
ANDRE AGASSI	MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990
ASTERIX	M. SYSTEM - 5990
BATTLETOADS	MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - CONS.
BUGSY	MEGADRIVE - 8990
CAPTAIN PLANET	MEGADRIVE - 6990; GAME GEAR - 6990
FATAL FURY	MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK	MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE - 8490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS	MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5190
INDIANA JONES	MEGADRIVE - 6990; GAME GEAR - 5190
JUNGLE STRIKE	MEGADRIVE - 9900
KICK OFF	MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE	MEGADRIVE - 7490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6490
LAND OF ILUSION	M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
MAZING WARS	MEGADRIVE - 7990
MORTAL COMBAT	MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 7990; GAME GEAR - 7990
SIMPSON SPACE MUTANTS	MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE	M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II	MEGADRIVE - 6990
STRIDER II	MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 6990
TINY TOONS	MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE	MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE	M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6490

MEGA CD



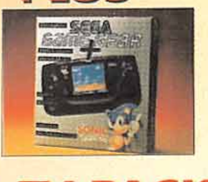
YA DISPONIBLE MEGA CD 2

49.900

BATMAN RETURNS	Cons.	PRINCE OF PERSIA	6990
BLACK HOLE ASSAULT	6990	ROAD AVENGER	Cons.
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK	Cons.	SEWER SHARK	Cons.
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	7990
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	Cons	SOL FEACE	Cons
FINAL FIGHT	Cons.	SONIC CD	Cons.
HOOK	Cons.	TERMINATOR CD	Cons.
JAGUAR XJ220	6990	THUNDERHAWK	Cons.
MUSIC VIDEO 1: INXS	Cons	TIME GAL	Cons.
NIGHT STRIKER	Cons.	WING COMMANDER	Cons.
NIGHT TRAP (2 CD)	Cons.	WOLF CHILD	6990

Game Gear

BASIC




CON 4 JUEGOS: SMASH TV TENNIS, RALLY CHALLENGE PENALTY KICK OUT, COLUMNS II — **18990**

PLUS



ADAPTADOR CORRIENTE — **22490**

TV PACK
GAME GEAR + TV TUNER
CONVIERTE LA GAME GEAR EN TV PORTATIL + FUENTE ALIMENTACION + SONIC — **28900**

MAS MEGADRIVE

007	7990	NBA ALL STARS CHALLENGE	8490
ANOTHER WORLD	8490	NHL HOCKEY 93	7990
ATOMMIC RUNNER	6490	PGA TOURGOLF II	7990
CYBORG JUSTICE	6990	ROLLING THUNDER II	5990
CHICKI CHICKI BOYS	5990	SIDE POCKET	6490
CHUCK ROCK	8990	SPOT	8990
DOUBLE DRAGON III	8490	SUMMER CHALLENGER	6490
EUROPEAN CLUB SOCCER	8990	SUNSET RIDERS	6990
EX MUTANTS	6490	TEST DRIVE II	6990
GRAND SLAM TENNIS	6490	THUNDER FORCE IV	6990
LA SIRENITA	6990	TWO CRUE DUDES	9990
LEMMINGS	6990	UNIVERSAL SOLDIER	6990
MEGALOMANIA	9990	WAR SPEED	8490
MICKEY & DONALD	6990	WRESTLEMANIA	7990
		X MEN	7490

MAS M.SYSTEM

007	5490
CRHASH DUMMIES	6690
CHAMPION OF EUROPE	6990
CHUCK ROCK	5990
LOS PICAPIEDRAS	5990
PIT FIGHTER	6990
PREDATOR 2	6490
RAINBOW ISLAND	5490
RENEGADE	5490
TECMO WORLD CUP	5990
TERMINATOR	5990
TOM & JERRY	5990
TRIVIAL PURSUIT	6990
WRESTLEMANIA	6990

MAS GAME GEAR

ALIEN SYNDROME	5190
CRHASH DUMMIES	6490
CHUCK ROCK	5190
HOLYFIELD BOXING	5190
NINJA GAIDEN	4590
OLYPIC GOLD	5190
PREDATOR 2	6490
SHINOBI 2	5190
SPIDERMAN II	5990
SUPER OFF ROAD RACER	5190
TERMINATOR	5190
TOM & JERRY	4900
WONDERBOY II	5190

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

PROXIMOS LANZAMIENTOS SEGA

CONSULTAR DISPONIBILIDAD Y PRECIO

MEGADRIVE
B.D.B.
BALL JACKS
BARDS ARCADE
COLUMNS 3
CHUCK ROCK 2
DAVIS CUP TENNIS
DINOSAURS FOR HIRE
DRACULA
F-1
F15 STRIKE EAGLE 2
FLINSTONES
GENERAL CHAO (4Jugadores)
GOLDEN AXE 3
GUNSTAR HEROER
HAUNTING
HOOK
MIG 29
MUHAMMAD ALI BOXING
OPERATION STARFISH
POPULOUS 2
PUGGSY
RACING ACES (Chip DSP)
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
SHINOBI 3
SPLATTER HOUSE 3
SURF NINJAS
TECMO WORLD CUP SOCCER
TECHNO CLASH
ULTIMATE SOCCER (8Jugadores)
V- MAN
WIMBLEDON TENNIS (4 Jugadores)
WIZN' LIZZY
X-RANGER

GAME GEAR
007
CHUCK ROCK 2
DOUBLE DRAGON
F-1
GALAGA 2
INDY (YOUNG INDIANA JONES)
POWER STRIKE
ROBOCOP
SURF NINJAS
TENGEN WRLD CUP SOCCER
WOLF CHILD

M. SYSTEM
CALIFORNIA GAMES 2
CHUCK ROCK 2
F-1
JAMES POND 2
POWER STRIKE 2
STAR WAR
SUPER OFF ROAD
THE FLASH
WOLF CHILD

PRO ACTION REPLAY



Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

MEGADRIVE 11495
SUPER NINTENDO 10995
GAME BOY 7495
NINTENDO NES 7495
MASTER SYSTEM 7995

CABLE GEAR TO GEAR -1990
CABLE AUDIO/VIDEO -1595

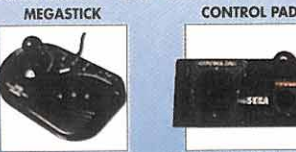
PERIFERICOS SEGA







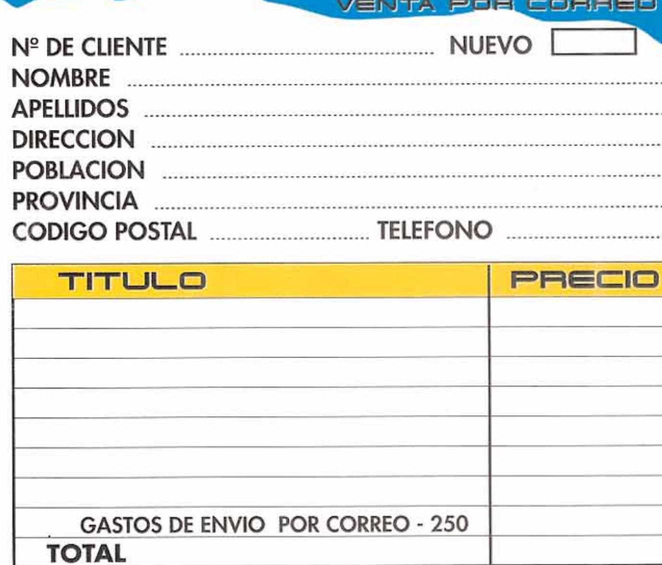




Periférico	Precio
CARRY CASE	GAME GEAR -2490
SINTONIZADOR TV.	GAME GEAR -13900
MASTER GEAR CONVERTER	GAME GEAR -2490
WIDE GEAR	GAME GEAR -2490
FUENTE ALIMENTACION	GAME GEAR -2190
1- GP CARGADOR + ALIM 2- CARGADOR BATERIAS	1- GAME GEAR -7500; 2- GAME GEAR -7990
BAT. RECARGABLES	GAME GEAR -8990
MALETIN ATTACHE	GAME GEAR -3795
PLAY AND CARRY	GAME GEAR -3195
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE - 1695; MASTER SYSTEM - 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE - 1295; MASTER SYSTEM - 1295
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2595; MASTER SYSTEM - 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE - 7900
STAR FIGHTER	MEGADRIVE - 2195
CABLES PROLONGADORES JOYSTICK	MEGADRIVE - 790
MEGASTICK	MEGADRIVE - 4690
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
PRO TOUCH	MASTER SYSTEM - 3390,
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
MENACER + 6 juegos	MEGADRIVE - 11900
STRIKER	MEGADRIVE - 4525

CUPON DE PEDIDO





MARCA TU SISTEMA
- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO POR CORREO - 250	
TOTAL	



CENTRO MAIL MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL SEVILLA	C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
CENTRO MAIL MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL MALAGA	C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
CENTRO MAIL BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
CENTRO MAIL ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (Posterior) AV. COLMENAR VIEJO. S. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID) Tel: 804 08 72
CENTRO MAIL SALAMANCA	C. TORO, 84 SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL BARCELONA	C. SOLEDAT, 12 BADALONA Tel: 464 46 97

¡Y AHORA TIENES DOS NUEVOS CENTROS MAIL!

CENTRO MAIL BILBAO	PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO
CENTRO MAIL BARCELONA	PLAÇA D'OSCA, 11 BARCELONA. TEL: 412 63 10

SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO: (91) 380 28 92



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 3802892

ATENCION

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

NOVEDADES PC EXITOS PC NOVEDADES PC EXITOS

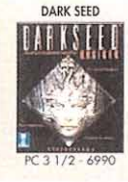
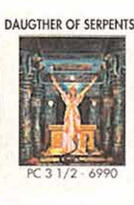














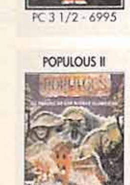




























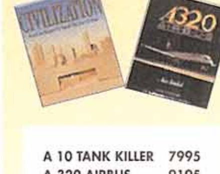












Título	Precio
3D KIT 2.0	PC 3 1/2 - 7990
7TH GUEST	CD ROM - CONS.
A-TRAIN	PC 3 1/2 - 5650
A-TRAIN CONST KIT	PC 3 1/2 - 1995
AMAZON	PC 3 1/2 - 6990
AIR WARRIOR	PC 3 HD - 5995 / CD ROM - 7995
ALONE IN THE DARK	PC 3 1/2 - 5150
ARMA LETAL	PC 3 1/2 - 2600
ATAC	PC 3 1/2 - 7700
B 17	PC 3 1/2 - 8700
BAT II	PC 3 1/2 - 5990
BEST OF THE BEST	PC 3 1/2 - 4995
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 3990
BUZZ ALDRIEN'S	PC 3 1/2 - 8990
CARL LEWIS	PC 3 1/2 - 4990
CASTLE OF DR. BRAIN	PC 3 1/2 - 5650
CSD EN EL TIEMPO	PC 3 1/2 - 5990
CASTLES	PC 3 1/2 - 3990
CASTLES II	PC 3 1/2 - 6990
COMANCHE	PC 3 1/2 - 5650
COOL WORLD	PC 3 1/2 - 2950
CRAZY CAR 3	PC 3 1/2 - 4995
CRUISE FOR A CORPSE	PC 3 1/2 - 4625
CURSE OF ENCHANTIA	PC 3 1/2 - 4995
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 6990
DARK SEED	PC 3 1/2 - 6990
DAUGHTER OF SERPENTS	PC 3 1/2 - 6990
DAY OF TENTECLE	PC 3 1/2 - CONS.
DUNE II	PC 3 1/2 - 6490
ECO QUEST	PC 3 1/2 - 6650
ELF	PC 3 1/2 - 2995
EL FISH	PC 3 1/2 - 7990
ELVIRA II	PC 3 1/2 - 5150
EPIC	PC 3 1/2 - 4100
ETERNAM	PC 3 1/2 - 4625
EYE OF THE BEHOLDER	PC 3 1/2 - 4990
EYE OF THE BEHOLDER II	PC 3 1/2 - 5990
EYE OF THE BEHOLDER III	PC 3 1/2 - 6990
F 117 A	PC 3 1/2 - 6650
F 15 III	PC 3 1/2 - CONS
FLASH BACK	PC 3 1/2 - 5990
GODS	PC 3 1/2 - 3990
GRAND PRIX	PC 3 1/2 - 7700
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2 - 6650
HARRIER JUMP	PC 3 1/2 - CONS
HOOK	PC 3 1/2 - 2850
HUGO	PC 3 1/2 - 5995
HUMANS RACE	PC 3 1/2 - 5990
INCA	PC 3 1/2 - 6995 / CD ROM - 7995
INDIANA I	PC 3 1/2 - 6150
INDY 4 (ARCADE)	PC 3 1/2 - 2850
INTELLIGENT STRATEGY G.	PC 3 1/2 - 3995
I.J. FATE OF ATLANTIS	PC 3 1/2 - 6150 / CD ROM - 6650
ISHAR II	PC 3 1/2 - 4995
KAISER	PC 3 1/2 - 3995
KGB	PC 3 1/2 - 6490
KING'S QUEST V	PC 3 256 Col - 8100 / CD ROM - 9990
KYRANDIA	PC 3 1/2 - 4625
LA BELLA Y LA BESTIA	PC 3 1/2 - 4625
LARRY V	PC 3 1/2 - 8200
LEATHER GODDESSES	PC 3 1/2 - 10990
LEEDS UNITED	PC 3 1/2 - 4995
LEGEND	PC 3 1/2 - 4990
LEGEND OF MOYRA	PC 3 1/2 - 2995
LEGEND OF VALOUR	PC 3 1/2 - 5990
LEMMINGS 2	PC 3 1/2 - 4990
LINKS 386 PRO	PC 3 1/2 - 5990
LIVERPOOL	PC 3 1/2 - 2995
LOOM	PC 3 1/2 - 4625 / CD ROM - 9990
LOST IN L.A.	PC 3 1/2 - 5150
LOST IN TIME	PC 3 1/2 - 6995
LUIGI & SPAGHETTI	PC 3 1/2 - 2950
MANIAC MANSION	PC 3 1/2 - 4625
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - 4990
MILLENIUM	PC 3 1/2 - 6995
MONKEY ISLAND	
MONKEY ISLAND II	PC 3 1/2 - 7200 / CD ROM - 9990
MOONSTONE	PC 3 1/2 - 3990
NICK FALDO	PC 3 1/2 - 5150
NIGEL MANSELL'S	PC 3 1/2 - 3900
OLIMPIADAS 92	PC 3 1/2 - 3600
OPEN GOLF	PC 3 1/2 - 3300
PC BASKET	PC 3 1/2 - 1995
POLICE QUEST 3	PC 3 1/2 - CONS
POPULOUS II	PC 3 1/2 - 4995
PREHISTORIK II	PC 3 1/2 - 4995
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 2850
QUICK IT	PC 3 1/2 - 5990
RAGNAROK	PC 3 1/2 - 6850 / CD ROM - 9990
REACH FOR SKIES	
RAIL ROAD TYCON	PC 3 1/2 - 6990
RISKY WOODS	PC 3 1/2 - 3990
ROAD TRACK	PC 3 1/2 - 5000
RUGBY CHALLENGE	PC 3 1/2 - 3990
SENSIBLE SOCCER	PC 3 1/2 - 4990
SHADOW LAND	PC 3 1/2 - 3990
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2 - 5650
SHADOW PRESIDENT	PC 3 1/2 - 9995
SHERLOCK HOLMES	PC 3 1/2 - 7990
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2 - 7200
SIM ANT	PC 3 1/2 - 6150
SIM EARTH	PC 3 1/2 - 6650
SLEEP WALKER	PC 3 1/2 - 3600
SOLO EN CASA	PC 3 1/2 - 5995
SPACE HULK	PC 3 1/2 - 6990
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 6650
STREET FIGHTER II	PC 3 1/2 - 3900
STRIKE COMMANDER	PC 3 1/2 - 7990
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 6150
SUMMER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 4625
SUMMONINGS	PC 3 1/2 - 5990
TASK FORCE 1942	PC 3 1/2 - 7700
THE DARK HALF	PC 3 1/2 - 5995
THE GREATEST	PC 3 1/2 - 7995
THE HUMANS	PC 3 1/2 - 4990
THE SECRET WEAPONS	PC 3 1/2 - 6150
THE TWO TOWERS	PC 3 1/2 - 5990
THEIR FINEST HOUR	PC 3 1/2 - 6150
TORNADO	PC 3 1/2 - 6995
TRIVIAL DELUXE	PC 3 1/2 - 4990
TROLLS	PC 3 1/2 - 3600
ULTIMA UNDERGROUND	PC 3 1/2 - 6950
ULTIMA VII	PC 3 1/2 - 7990
UNLIMITED ADVENTURE	PC 3 1/2 - 6990
VEIL OF DARKNESS	PC 3 1/2 - 6990
WAR IN THE GULF	PC 3 1/2 - 7995
WAX WORKS	PC 3 1/2 - 4625
WHERE IN SPACE IS CDS	PC 3 1/2 - 6990
WING COMMANDER II	PC 3 1/2 - 6490
WING COMMANDER (Misiones)	PC 3 1/2 - 6490
WIZKID	PC 3 1/2 - 2850
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2 - 2950
XENO BOTS	PC 3 1/2 - 6990
X WING	PC 3 1/2 - 6650
X WING IMPERIAL PURSUIT	PC 3 1/2 - CONS
ZOOL	PC 3 1/2 - 3600

PC IMPORTACION

A 10 TANK KILLER	7995
A-320 AIRBUS	9195
CIVILISATION	7995
FALON 3	8995
MAELSTROM	7995
MARIO IS MISSING	7995
SPEAR OF DESTINY	7995

AMIGA IMPORTACION NOVEDADES



A- TRAIN	6995	GUNSHIP 2000	6995
A320 AIRBUS	5995	LION HEART	5595
BODY BLOWS	5395	NIGEL MANSELL	5990
CIVILISATION	6995	PIMBALL FANTASIES	5990
DESERT STRIKE	5990	PROJET	2495
EYE OF THE BEHOLDER II	7195	ROAD RUSH	5190
F1 GRAND PRIX	6995	SIM LIFE (1200)	6995
GOAL (KICK OFF 3)	6195	SLEEP WALKER (1200)	5195
		SUPER FROG	5395

AMIGA IMPORTACION OFERTAS



1.495

3D POOL	1795	NEW ZEALAND S.	1795
AFTER BURNER	1795	OUT RUN	1795
ARKANOID II	1795	BANG	1795
BUBBLE BOBBLE	1795	DANZA KICK BOX	1795
GHOULS'N GHOST	1795	PRINCE OF PERSIA	1795
ITALY 1990	1795	PRO TENNIS TOUR	1795
LAST NINJA 3	1795	RAINBOW ISLAND	1795
LOTUS ESPRIT TURBO	1795	SWIV	1795
		WORLD CLASS LEAD	1795

AMIGA NACIONAL NOVEDADES




Título	Precio
FLASH BACK	PVP - 5990
SENSIBLE SOCCER	PVP - 4990
ZOOL	PVP - 3600
NIGEL MANSELL	PVP - 3900
FATE OF ATLANTIS	PVP - 6150
STREET FIGHTER II	PVP - 3900
CHUCK ROCK 2	PVP - 3995
ISHAR II	PVP - 4995

AMIGA OFERTAS NACIONAL

995

7 COLORS
ADVANTAGE TENNIS
CISCO HEAT
ENGLAND CAMP. EUROPEO
GAUNTLET III
JAMES POND 2
OUT RUN EUROPA
SMASH TV
STRETT FIGHTER
TERMINATOR 2
THE KILLING CLOUD
THE SIMPSONS
WILD WHEELS
WWF WRESTLEMANIA

1.495

AFRIKA CORPS
AIR BUCKS
ARMA LETAL
BUDOKAN
CARL LEWIS
COOL WORLD
DAS BBOT
DEUTEROS
ELF
ELVIRA (arcade)
HOOK
PAPER BOY II
PUSH OVER
RACE DRIUN'
ROBOCOP 3
SAMURAI
SLEEPWALKER
TIP OFF
TROLLS
WIZKID

1.995

EPIC
WWF EUROP. RAMPAGE

2.495

DUNE
FUTURE WARS
SHADOW SORCERER

2.995

F15 STRIKE EAGLE II
RAILROAD TYCOON
SILENT SERVICE

CONSIGUE ESTOS TITULOS A UN SUPER PRECIO











BLACK CROWN - 3495
BUSH BUCK - 2995
EL PADRINO - 2495
ELVIRA (ARCADE)
ESPAÑA 92 - 1495
F 14 TOM CAT - 2495
F 15 II - 3995
HEART OF CHINA - 4995
KNIGHTS OF THE SKY - 3495
LARRY I - 3795
M1 TANK PLATOON - 3995
SHADOW SORCERER - 2495
SHANGAI - 3495
SPACE QUEST IV - 3995
WINTER SPORT - 1495

COLECCION ADI EGB/BUP PC 3 1/2 AMIGA



LENGUA ESPAÑOLA

ADI 3º E.G.B. -4995
ADI 4º E.G.B. -4995
ADI 5º E.G.B. -4995
ADI 6º E.G.B. -4995
ADI 7º E.G.B. -4995
ADI 8º E.G.B. -4995

MATEMATICAS

ADI 3º E.G.B. -4995
ADI 4º E.G.B. -4995
ADI 5º E.G.B. -4995
ADI 6º E.G.B. -4995
ADI 7º E.G.B. -4995
ADI 8º E.G.B. -4995
ADI 1º B.U.P. -4995
ADI 2º B.U.P. -4995

INGLES

ADI 7º E.G.B. -4995
ADI 8º E.G.B. -4995
ADI 1º B.U.P. -4995
ADI 2º B.U.P. -4995

ADIBU

ADIBU -2995
ADIBU CALCULO 1º PRIMARIA -4995
ADIBU CALCULO 2º PRIMARIA -4995
ADI LENGUA ESP 3º SECUND. -4995
ADI LECTURA 1º PRIMARIA -4995
ADI LECTURA 2º PRIMARIA -4995

DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" ... 3.900

LIBROS DE PISTAS

DARK SEED	1200	HEARTH OF CHINA	1200	LARRY V	1200	MONKEY ISLAND II	1200
DRAKHEN	1200	INDY	1200	LOOM	1200	SHADOW SORCERER	1200
ECO QUEST	1200	KING'S QUEST V	1200	LOST IN LA	1200	SPACE QUEST I	1200
ELVIRA II	1200	KYRANDIA	1200	MANIAC MANSION	1200	SPACE QUEST IV	1200
FATE OF ATLANTIC	1200	LARRY	1200	MONKEY ISLAND	1200	AVENTURAS AD	1200

AMSTRAD DISCO IMPORTACION



STREET FIGHTER II Consultar

TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!

BARCODE BATTLER



9.990



PARA HACER UN PEDIDO POR CORREO, RECORTA EL CUPON QUE APARECE EN LA PAGINA ANTERIOR Y ENVIALO A MAIL VXC:
Pº Santa Mª de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
O SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO, LLAMA AL: (91) 380 28 92